

AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

# LEVEL

www.level.com.tr • Temmuz 99 • ISSN 1301-2134 • 1.600.000 TL (KDV Dahil)

Tam Sürüm

**Fallout**  
A POST APOCALYPTIC ROLE PLAYING GAME

1997'nin en iyi  
Role Playing  
oyunu

AYIN KONUSU  
1999 ve Ötesi

Yeni oyun sezonu açıldı  
Peki hangisi ne zaman geliyor?  
100'den fazla yeni oyunun  
akıbetini merak edenlere...

**Star Wars**

Episode 1 Oyunları

The Phantom Menace  
Pod Racer  
The Gungan Frontier

**İlk Bakış**

Prince of Persia 3D

Roller Coaster Tycoon • Tales of the Sword Coast • Fleet Command • Wild Metal Country • Machines  
Akuji the Heartless • Legend of Gaia



ISSN: 1301-2134

Genel Yayın Yönetmeni Gökhan Sungurtekin

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü Sinan Akkol

Yazı İşleri M. Berker Güngör, Cem Şancı,  
Emin Barış, Ozan Simitçiler,  
Ozan Ali Dönmez, Ekim Erkurt,  
Kağan Ünalı, Kadir Tuzaş, Sinan Almacı,  
Batu Hergünel, Gökhan Habiboğlu

Yazı İşleri Sekreteryası Yeliz Aygöl

Grafik Tasarım Didem İncesayır

Yazı İşleri Tel: (212) 297-1724

Yazı İşleri Faks: (212) 238-7326

Yazı İşleri e-mail adresi: chipyaz@chip.com.tr

Pazarlama Müdürü Beste Özerdem

Pazarlama Bölümü Özlem Cenker, Ayten Çar

Halkla İlişkiler Müdürü Güler Okumuş

Reklam Koordinatörü Gönül Morgül

Reklam Müdürü Şebnem Karabıyık

Reklam Servisi Sevil Sarıtaş, Yeliz Koyun

Reklam Trafikeri Aynur Kına

Reklam Servisi Faks: (212) 297-1733

Abone Servisi Nur Geçili, Serap Ezgin, Ebru Epiş

Dağıtım Servisi Nebi Danacı

Dağıtım Asistanı Mehmet Çil

Abone Servisi Faks: (212) 238-7343

Abone E-Mail: abone@chip.com.tr

Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti.  
Genel Müdür Hermann W. PaulVOGEL Yayıncılık Ltd. Şti.  
Adına Sahibi Gökhan SungurtekinRenk Ayrımı - Film Çıkış Grafiks Ltd. Şti.  
Tel: (212) 212-2323Baskı Grafiks Ltd. Şti.  
Tel: (212) 212-2323

Dağıtım BİRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık Piyalepaşa Bulvarı  
Zincirlikuyu Cad. 231/3  
80380 Kaşimpaşa İSTANBUL  
Tel: (212) 297-1724 Pbx  
Faks: (212) 297-1733

VOGEL ANKARA Dilek Özgen

VOGEL Ankara Serra Yurtman, Batur Odar  
Müşteri TemsilcisiAnkara Büro 4. Cad. 73. Sok. B/1 06450  
Oveçler ANKARA  
Tel: (312) 480-5939 Faks: (312) 480-5958  
E-Mail: vogelank@chip.com.tr

VOGEL

Yayıncılık Ltd. Şti

LEVEL 7/99

## Cehennem Sıcağı

**H**epinize 32 derecede pişmekte olan Level dergisinden selamlar. Yaz sıcaklarının bastırmasıyla birlikte dergiye kapanmak da iyice çekilmez oldu. Zaten hepimizin birden bir yerlere kaçması yakındır, bu ay dergiye ve bize iyi bakın, gelecek ay göremeyebilirsiniz. Hepimiz birden tatile çıkacağımızdan bizi aramayın, sormayın. Biz gittik. Heyoo.

Siz sıkılmadıkça kopya oyunlarla uğraşmaya devam edeceğiz. Birçoğunuz kopya oyunlara karşı olan mücadelemize destek veriyor, ama bir o kadarı da kopya oyunları savunuyor. Bir kere şunu bilmelisiniz ki, Türkiye kopya oyun piyasasının son derece yaygın olduğu bir ülke. Bu yüzden, ülkemize orijinali gelmeyen oyunların tahii ki kopyalarını alacaksınız. Ama Box orijinaler de gelmiyor değil. İşte bu orijinal oyunları mutlaka kutulu alın. Ayrıca, şu son zamanlarda ülkemize gelen kopya oyunların yüzde 50'sinden fazlası eksik, kırılmamış veya virüslü olmaya başladı. Sanıyorum çekik gözlü hırsız kopyacılar "Türkiye denilen ülkedeki insanlara çöp olsa sarabiliriz, çünkü onlar salak" şeklinde düşünmeye başladılar. Mesela Need For Speed-Road Challenge yaz sonunda çıkacak demiştik, ama kopyası geçen ay ülkemize geldi. Haklı olarak birçoğumuz bize "Neden sonbaharda dediğiniz oyun iki ay önce geldi" diye sordu. Cevabı ise şu: Ben bu yazıyı yazdığım sırada (22 Haziran) Need for Speed-Road Challenge (High Stakes) daha üretilmeye yeni başlanmıştı. Peki şimdi bu ne demek? Çekik gözlü dostlarımız, henüz tamamlanmamış, eksik ve hatalı bir oyunu daha sizlere (bizlere) kakalamayı başardılar, biz de yuttuk. Aferin.

Kopya oyun piyasasının sizin gördüğünüz kısmı buzdağının görünen kısmı bile değil. Sadece sislerin ardındaki silüeti. Bu piyasada dönen fırıldaklar hakkında Ağustos sayısında ilginç bir yazımız olacak. Sanıyorum bize karşı olanlar, o yazıyı okuduktan sonra yıllardır nasıl bir suç şehkesine istemeden destek olduğunuzu dehşet içinde öğreneceksiniz.

Bu ay giriş yazısını daha fazla uzatmayacağım. Zaten "Dergide bu ay bu var, şu var" diye yazmak da istemem açıkçası, kendiniz göreceksiniz birazdan. Benim şu an tek istediğim, elimde buzlu bir içecek (her ne olursa) bir havuz başında güneşleniyor olmak.

Gelecek aya kadar erimemeye çalışın, hoşkalın.

Sinan Akkol



# Prince of Persia 3D

On yıl öncesinin unutulmaz oyunu Prince of Persia da, üç boyutlu dünyanın çekiciliğine dayanamayarak bilgisayar ekranlarına geri dönmeye karar verdi.

**Y**aklaşık 10 yıl kadar önce, insanların PC'leri soğuk ve düşman makineler olarak gördüğü, Commodore64'ün altın çağlarını yaşadığı bir dönemde Prince of Persia isimli bir bilgisayar oyunu düştü oyun dünyasına... Çöp adamların ellerinde ince demir çubuklarla savaşım durdıkları ve oyun severlerin de büyük bir zevkle oynamaya devam ettikleri dövüş ve macera oyunları ile alay edercesine gerçekçi animasyonlara ve güzel grafiklere sahip olan bir oyundu bu ve kısa sürede, tüm bilgisayarlara bir virüs gibi yayıldı. Şirket yöneticileri, çalışanları bu oyunla oynayarak vakit kaybetmesinler diye belki de ilk defa bir oyuna karşı önlem almaya başladılar. Aslında çok basit bir konuya sahipti oyun. 9. Yüzyıl Ortadoğu'sunda, kaçırılan güzel prensesini kötü adamların elinden kurtarmaya çalışan bir prensi konu alıyordu. Oyuncu, klavyenin başına geçip ok tuşları ile, iki boyutlu bölümlerde, şalvarlı bir yakışıklıyı sağa sola koşturtuyor, tümseklerden atlatıyor, düz duvarlara tımandırıyor, yoluna çıkan zavallı nöbergileri doğratıyor ve bir türlü bilgisayarın başından kalkamıyordu. Bu kadar bilindik bir konuda ve bu kadar basit olan, Prince of Persia isimli bu oyunda, kitleleri ekran karşısına çivileyen şey neydi peki?

## O Zamanki Oyuncular Biraz Kıt Olabilir Mi Peki?

Hayır, o zamanki oyuncular kıt değillerdi, aksine, yeni ve güzel olan bir şeye ihtiyaçları vardı ve Prince of Persia'nın yaratıcısı Jordan Mechner insanların neye ihtiyacı olduğunu keşfetmişti. Artık oyuncular, bilgisayarın soğuk, köşeli grafiklerindeki, ruhsuz, heyecansız savaşları görmek istemiyorlardı. Yapılan oyunlar daha gerçekçi olmalıydı. Koşan bir adam, adam gibi koşmalı, ölen bir adam, adam gibi ölmeliydi. Oyundaki karakterler etrafta paytak ördükler gibi yürümek yerine, gerçekten bilgisayarın içinde küçük insancıklar yaşıyorlar da monitörün ekranından oyuncu onların yaptıklarını izleyebiliyorlar gibi bir his uyandırılmalıydı.

Jordan, Prince of Persia'nın programlamasına geçildiğinde ilk iş olarak bir video kamera bulup, kardeşine, paçaları kesilmiş, şalvara benzeyen bir "prens elbisesi" giydirmişti. Sonra zavallı kardeşini, duvarlara tımandırılmış, sokaklarda koşturmuş, yerlerde yuvarlanmış, kapılardan pencereleden atlatmış, deyim yerindeyse, bu günkü Motion Capture teknolojisinin minik bir uygulamasını yaptırmıştı. Yalnız, takvimler henüz 1985 yılını gösteriyordu. O

sıralarda, bilgisayar teknolojistleri veya herhangi normal bir vatandaş için "motion capture" kelimeleri, bu gün size "jumper writer" kelimeleri neyi ifade ediyorsa onu ifade ediyordu.. (jumper writer, on sene sonra keşfedilecek, yazarların bungee jumping yaparken yazı yazmalarını ve böylece heyinlerde oluşan garip kan dolaşımı erkisi ile çok ilginç eserler ortaya çıkarmalarını sağlayacak bir teknoloji, henüz keşfedilmedi, yormayın kendinizi anlamak için...))

## Akrobasi Prensi

Prince of Persia'yı defli gibi oynattıran şey işte bu, yapımcıların geleceği görebilme sezileriydi. Jordan ve ekibi, Jordan'ın zavallı kardeşini hiç bir ücret ödemedi, bedavaya bütün gün koşturduktan sonra, filme aldıkları hareketleri tek tek Sean ederek bilgisayara geçirmişler ve daha sonra oyunun karakterinin animasyonlarını bu dataların üzerine yapıştırmışlardı. Sonuçta ortaya, o güne kadar görülmemiş kadar yumuşak animasyonlara sahip, hareketleri insana en çok benzeyen bir karakter çıkmıştı. Prince of Persia, namı diğer Akrobar Prensi...

İlk Prince of Persia bilgisayar oyunları bir deydirdi. Oyun dünyasıyla birazcık ilgilenip de Prince of Persia'yı duymayan kimsenin kalmamasına



neden olacak kadar da ünlü olan bu oyunun yapımcıları, aynı, diğer ünlü ama iki boyutlu oyunların yapımcıları gibi kısa sürede üç boyutlu yeni bir versiyon geliştirmeye karar verdiler.

Bu sonbaharda görücüye çıkması beklenen Prince of Persia 3D için pek çok sanatçı eş zamanlı olarak çalışıp, projenin mukemmel yaklaşması için çabalyorlar. Grafikerler, animatörler, programcılar, sinemacılar ve hatta silah ve dövüş uzmanları...

### Yaşım Küçük! Hatırlayamadım! Suç mu?!

Yaşı küçük olanların üzülmesine gerek yok. İlk oyunu görmemiş olanlar yeni 3 boyutlu versiyonda hiç bir şey kaçırmayacaklar çünkü oyun hem konu hem karakterler hem de diğer pek çok yönden ilkinin aynısı... Aynı kötü adamlar, aynı prensesi kaçırtırlar. Aynı prens aynı prensesi kurtarmak için yine yollara düşer.

Tomb Raider ile patlayan 3 boyutlu aksiyon oyunları furçasına, eskiden 2 boyutlulara yaptığı gibi, yeni bir standart getirme iddiasında olan oyun için ilk hazırlıklar, Level dizaynları ile başlamış. 9.yüzyılın egzotik doğu mekanlarından büyü kokan karanlık Avrupa şatolarına hatta balonlar yardımı ile hayada süzülen dev gemilere, şehirlere kadar oyuncunun heyecanını diri tutacak pek çok mekan tasarlanmış. Ardından, bir aksiyon oyununun can damarı olan, tuzak dizaynı ve yerleştirilmesine sıra gelmiş. İlk oyunu oynayan eskilerin görünce hemen tanyacağı, korkunç, kazıklı çukurlar, kafa kesen dev bıçaklar gibi eski tuzaklara ek olarak pek çok yenisi geliştirilmiş ve dikkatle oyuna yerleştirilmiş. Örneğin, boş bir meydana tehlikede olmadığınızı sanarak, prensesi kurtardığınızda onunla birlikte yapabileceğiniz şeylerin kısa bir listesini çıkartmaya çalışırken avare avare yürüdüğünüzü varsayalım. Farkedemeyip aniden üzerine bastığınız bir taşın tetiklediği bir matçer-nik, oyunun son ekranını kısa yoldan görmeyi sağ-

**Orijinal Prince of Persia'nın** yapımında bu küçük çocuğun büyük katkıları olmuş. Çünkü ilk prensin hareketleri onun hareketleri tek tek dijitalize edilerek bilgisayara aktarılmış.

layacaktır ama gördüğünüz ekran zafer ekranı değil ölüm ekranı olacaktır.

Karakterler yaratılırken ilk oyundaki özelliklerine sadık kalmış ama bu defa için içine çok deraylı bir görsellik girildiği için, grafikerler çizimlere başlamadan önce, 9. yüzyıl doğu medeniyetini ve sanatını anlatan pek çok tarih kitabını karıştırıp, takıların, giysilerin, silahların hatta traş şekillerinin birer örneğini çıkarmışlar.

### Kim Bu Prens?

İlk oyundan adamımızı tanıyanlar bilirler, genç yakışıklı bir doğu savaşçısıdır Perslerin Prensi. Ancak oyun yeniden dizayn edilirken, prensin karakterine savaşçılıktan daha fazlasının eklenmesine karar verilmiş. Yani artık, yöneteceğimiz karakter sadece iyi bir silahşör değil aynı zamanda da bir akıl adamı. Komik gibi gelse de, oyunda deli gibi elinde her silah gördüğümüz adama saldırmak yerine, çatışmaya girmeden, arkadan dolanmanızı sağlayacak bir "arka kapı" aramak durumunda kalacağız. Bu şekilde, hayatta kalmanın zaten zor olduğu Prince of Persia dünyasında, ekstra risk almaktan kaçmak gibi akıllıca bir hareket yapmış olacaksınız.

Oyuna, kabuslarınıza girecek kadar korkunç canavarlardan veya rüyalarını süsleyecek kadar güzel kadınlardan oluşmuş yaklaşık 25 karakter eklenmiş. En göze çarpanlardan biri de yarı insan yarı kaplan olan ve Wing Commander serilerinden fırlamışa benzeyen Ruggar isimli azman. Bu, korkunç olduğu kadar da karizmatik görünümlü karakterle, esas oğlanın kapışmasını seyretmek bir hayli heyecanlı olacak gibi... Eylül'ü bekliyoruz.

### Ne Farkı Var Şimdi Diğerlerinden?!

Prince of Persia 3D, eskiden yaptığı gibi, oyun dünyasına, animasyon konusunda yeni bir standart getirmek konusunda bir hayli iddialı. Motion Capture teknolojisini yardımıyla elde edilen hare-



Tabii aynı şey düşmanlarınız için de geçerli. Burada gördüğünüz ve kılıcınızla yapabileceğiniz onlarca saldırı hareketi, gerçek silah uzmanları tarafından hayata geçirilmiş.



ketler, biraz da geleneksel yöntemlerle rötüslendikten sonra, üzerlerinde epey uğraşarak, şimdiye dek görülmemiş kadar yumuşak, hızlı ve gerçekçi animasyonlara dönüştürülüyorlar. Ayrıca, oyundaki dövüş sahneleri de, aksiyon oyunlarında çığır açacak türden yeniliklere gebe.

### Lara Lara, Gıcık Oluyorum Sana...

Bir yakın dövüş ve silah uzmanı gözetiminde eğitilen sanatçılar tarafından canlandırılan dövüş animasyonları, Lara'yı komedi dizilerinde palyaço roller üstelenmeye mecbur bırakacak kadar ilginç ve heyecan uyandıran teknik özelliklere sahipler. Tomb Raider'ı gözünüzün önüne getirin... Karizmatik ve neredeyse ölümsüz Lara Hanımefendileri, ortalıkta dolaşan minik, bidri yarasalardan biri kendisini ısırdığında da, a-vını parçalamak için bir köşede saklanan dev Asya kaplanı üzerine atlayıp bacağından bir bur kopardığında da aynı çığlığı atıyordu... "İihh!"... Üstelik bununla kalmıyor iki durumda da aynı tepki hareketini veriyordu. Yani ya bir adım geri gidiyor ya da hafifçe sarsılıyordu. Dikkat edin, sanki köca bir kaplandan pençe yememiş de, kızlar yatakhanesindeki yasak savaşında darbe almış gibidir Lara Hanımefendizadeleri... Elbette, eski dostumuz

Kılıç dövüşü modelleri, başka oyunlardakilere nazaran oldukça gerçekçi tasarlanmış. Ölümcül bölgelere indireceğiniz tek darbe, düşmanın işini bitirebilir. Tabii aynı şey sizin için de geçerli.





## İlk Bakış

Prince of Persia 3D'de hayalinizdeki sultanla veya kahramanınızdaki düşmanla karşılaşmanız her zaman mümkün. Unutmayın, bu 1001 gece masalları.



prens bu saçmalığın farkına da varmış ve artık oyuncuya, aldığı veya verdiği hasarın görsel olarak etkisini de gösterecek bir animasyon tekniği geliştirmiş. Yani, artık, rakibin silahı kolunuzu sıyırdığında onun gözlerinin içine bakıp sadece pis pis sıtırırken, kalın, soğuk çelik höbreklerinizi deşip sırtınızdan çıktığında, çok gerçekçi bir şekilde sendeleyip, düşecek, yuvarlanacak, hala ölmemişseniz, doğru düzgün hareket edemediğinizi farkedip, boynunuza doğru gelen kılıcın vınlamasını duyup, önce havayı sonra sizin boynunuzu yarışım seyredeceksiniz...

### Anladık! Lara'ya Toz Yutturacak! Peki Başka?

Her hareket için tek tek video çekimi yapıp, Motion Capture tekniği uygulandıktan ve animasyonlarda gerekli ayarlamalar yapıldıktan sonra elde edilen ham veriler, oyunun arkasındaki esas oğlanlar, yani 3D programcıları tarafından, düzgün biçimde birleştirilip, kutunun kapağı kapatılacak. 3D programcılarının da bu proje için, kullanıcıya kolaylık sağlayan yeni kamera açıları, oyunun hızını artıracak mühendislik teknikleri kullandıkları düşünülürse, Prince of Persia tekrar bilgisayar ekran-

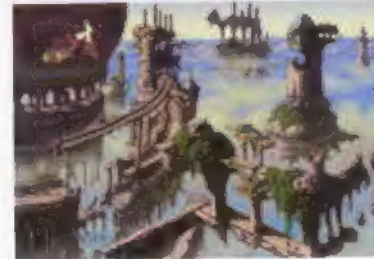
larına düşürüğünde çok sayıda kullanıcının hayranlığını ka-



Yeni Prince'de, eski İran mimarisini yansıtan saraylardan havada asılı bahçeler arasındaki şehirlere kadar değişen 15'ten fazla bölüm var.



zanacak gibi görünüyor. Çalışmak için ise ortalama bir 3D kart ve minimum Pentium 233 işlemci gerektirecek.



Oyunun ilk görüntülerinden anlaşıldığı kadarıyla, hasar sistemi "tek seferde ölüm" diye nitelendirilmiş, gerçekçi hasar sistemini baz alıyorsa. Lara veya türevlerinde olduğu gibi onlara ölümcül darbe almasına rağmen karakterlerin hala ayakta durup, matla savaşması mümkün olmayacak. Hatta kısaca söylemek gerekirse, doğru yere isabet eden güçlü bir kılıç darbesiyle, bir karakterin tek vuruşla ölmesi veya ikiye ayrılması, ya da kafasının vücudundan ayrılması mümkün. Bu da gösteriyor ki, Prince of Persia 3D piyasaya çıktığı anda, gençleri şiddetten koruma komiteleri çalışanları maaşlarını hak etmek için yeni bir işe kavuşmuş olacaklar.

### Erkek Adamın Erkek Kahramanı Olur!

Perslerin Prensinin, 10 yıl sonra bilgisayar dünyasını tekrar vurup vucama-yacağını bir kaç ay içinde hep birlikte göreceğiz. Umarım bu yapım da, önceden bahsedilen özellikleri sonradan fos çıkan şişirmecilerden biri olmaz ve o-

Prince of Persia aklınıza ilk gelen nedir? Tabii ki ölümcül tuzaklar. Eğer ölmenin değişik bir yolunu bulamıyorsanız üzölmeysin, oyunda 75 farklı tuzak olacak.



yuncuların zevkli saatler geçirmesi amacıyla hizmet eden başatlı bir oyun haline gelir.

Ve, 10 yıldır onu tanıyan bir dostu olarak prensin yerinde olsaydım yapacağım iki şeyi söylemek istiyorum..

1-On yıl içinde üçüncü kez kaçırılan şu prensesi artık ya doğru düzgün korumayı öğrendirdim, ya da sarayda bir kafese falan kıldırıldım, çünkü eminim bir daha aynı hikayeyi oynamak birle-rini kesinlikle hayacaktır.

2-Bir beyefendi, bir asilzade gibi davranıp Lara gibi ıpsız sapsız bir kadınla herhangi bir tatsız, yakışsız diyaloga girmezdim...!

### Özellikler:

- Yapımı için 2,5 yıldan uzun sürede geliştirildi
- Prens için 400 kareden fazla animasyon
- 7 farklı mekanla toplam 15'den fazla bölüm
- Özel efektlere büyük önem verilmiştir
- Bilgisayarın gücüne göre ölünmektir

değişen grafik yapısı

BRODERBUND

Sıkıştırılmış Çıkartma Eylül 1999 Tutar: 3D Action Sistem PC



oyun dünyasından

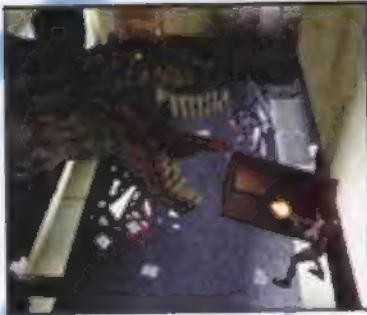
## Haberler

Bilgisayar oyunları dünyasından  
en son haberlerle yine karşınızdayız

## Dino Crisis

**P**laystation'ın oyun piyasasında bu kadar iyi bir yere gelmesindeki belki de en büyük etken, Capcom'un korku oyunları Resident Evil ve Resident Evil 2'dir. Başarılı her seride olduğu gibi, RE'in da devamı yapılıyor, ama onunla birlikte, RE'a çok benzeyen Dino Crisis isimli bir oyun daha geliyor.

Dino Crisis ilk bakışta Resident Evil'e çok benziyor. Hatta iki oyunu yanyana görürse hemen ayırmak im-



kansız. Ama Dino Crisis ile birlikte korku-macera türüne yeni bir heyecan ekleniyor: Dinazorlar. Açıkçası çok, ama çok korkutucular. Bizim gördüğümüz animasyonda bir Raptor, oyunun ana karakteri Regina'ya saldırıyordu, ürktüğümüzü saklamaya gerek görmüyorum. Yaratık kocaman, çok detaylı,



gerçekçi ve kesinlikle ölümcüldü. Tabii oyundaki en korkunç yaratık olduğu söyleniyor, eski dostumuz T-Rex'de burada, yani kalbinizin duymasına için birçok sebep olacak. Yeni bir özellik olarak, dinazorların sert bir darbesi ile silah elinizden düşebiliyor, yeni bir silah seçene kadar hayatınızın gözlerinizi önünden geçtiğini söylemem gereksiz herhalde. Yaralı karakterler RE'da olduğu gibi topallayarak yürüyor, hatta



arkalarında kan izleri bile bırakıyorlar. Grafiklere gelince, RE2'den bu yana bayagi yol alındığını söylemek lazım. Işıklandırma ve arka planlardaki detay çok edici. Karanlık, terk edilmiş bir depoda dolaşırken, her köşede üzerinize saldırarak bir tehlikenin yatığı hissine kapılıyorsunuz. Tabii, korku dolu anlarınızda iç çamaşırlarınızı sonuna kadar zorlamak için Dual Shock (titreşim) desteği de ihmal edilmemiş.



## MechWarrior 3 Genişliyor

**M**ech fanatikleri bu yıl başlarını kaşıyamaya fırsat bulamayacaklar. Önümüzdeki ay inceleyeceğimiz ve şimdiye kadar gördüğümüz en kaliteli Mech simulasyonu olan Mech Warrior 3 için yeni görev paketleri hazırlanıyor. İlk olarak Kasım ayında Mech Commander Compilation adı altında o-

yuncuların hazırladığı en kaliteli görevlerden oluşan bir paket geliyor. Ve ardından Microprose tarafından hazırlanan resmi Mech Warrior 3 görev paketi gelecek. Bu yazıyı hazırlarken konu hakkında çok az bilgi vardı elimizde, ama taze haber, aklınızın bir köşesinde bulunsun istedik.





## Resident Evil 3: Nemesis

**H**er ne kadar heyecan verici bir oyun olsa da, serinin eski oyunlarından çok da farklı değil. Bu seferki kahramanımız ilk Resident Evil'den tanıdığımız Jill Valentine. Jill kendini -evet, doğru bildiniz- Raccoon City'de köşeye sıkışmış olarak buluyor. Sokaklarda cirit atan zombi ordularından kaçmak durumunda. Jill, eski oyunlarda olduğu gibi, hikayede önemli rol oynayan diğer karakterlerle de karşılaşılıyor.

"Bozulmadıysa, tamir etme" sözünü



düştür alan Capcom, oyuna ufak tefek yenilikler eklemekle yetinmiş. Grafikler RE2'den biraz daha keskin ve güzel görünüyor. Ama esas farklılıklar detaylarda. Resident Evil 3'te boyları, kiloları ve tavırları birbirinden farklı 10 çeşit zombi var. Saldırılarından kaçmak için kullanabileceğiniz yeni bir kaçınma hareketiniz var. Tabii yeni yaratıklar da (ki bunlardan birisi de oyunun ismindeki Nemesis) heyecanı taze tutacak. Söyleyin, kim shotgun ile bir zombinin kafasını uçurmanın zevkine karşı koyabilir



ki? Dino Crisis ve Resident Evil 3 yaz sonuna doğru Playstation'a gelecek.



## Gelin Artık!

**B**irçok oyunu beklemekten sabır taşına döndüğünüzü biliyoruz. Ama firmaların verdiği çıkış tarihlerine genellikle güven olmadığımızı bildiğimiz için, biz de kesinleşmedikçe bir tarih vermek istemiyoruz. Yine de ilginizi çekebilecek birkaç küçük oyunun kesin çıkış tarihleri belirlendi. Mesela, herkesin sevgilisi (kötü birbenzetme) Lara, serinin sonuncu oyunu Tomb Raider 4: Last Revelation ile 22 Kasım'da piyasada olacak. Tabii burada oyunun isminde "Last" kelimesinin geçmesi hepimizi heyecanlandırdı. Klasik ve alıştığımız TR tarzında olacak oyun hakkında çok da ümitli değiliz açıkçası, çünkü suyu ısıtmalı çok oldu.

İkinci bombamız ise Tiberian Sun ile



ilgili. Evet, TS'nin kesin çıkış tarihini açıklıyoruz arkadaşlar: Ekim 99. Tamam o kadar da kesin olmadı belki, ama hiç olmamasından iyidir, değil mi? Bütün dünyada aynı günde piyasaya çıkacak olan Tiberian Sun, umarım bu sefer de gecikmez. Yoksa pılımı pırtımı toplayıp

gidecem İngiltere'ye, Westwood'dakileri rehin alacağım, kafalarına vura vura oyunu birirmelerini sağlayacağım.

Maalesef Duke Nukem: Forever ve Diablo 2 için kesin bir çıkış tarihi söz konusu değil. Aslında Diablo 2 için 27 Kasım'da çıkacağı söyleniyor, ama Blizzard'dan kesin bir çıkış tarihi henüz belirtilmedi. Eh ne yapalım artık, elimizden geldigince sabırlı olacağız ama şunu da unutmayın ki: Fazla naz aşık usandırır (mesaj gider, hoş gider).



## Settlers 3 ve Amazonlar

**U**ykudan önce iki doz alınması tavsiye edilen "bekleyelim, görelim" türünden strateji oyunu Settlers 3 için Quest for the Amazons ek görev disk geliyor. Tıkır mıkır işleyen bir köy kurmaya çalıştığınız, bütün üretim birimlerinin birbirine bağlı olduğu Settlers serisi, her zaman için ilgi görmüştür. Düz mantıktan yola çıkarsak, birçok yenilik getiren Quest for the Amazons'un da çok ilgi göreceğini söylemek yanlış olmaz. Yeniliklerin arasında, yeni ara videolar (Settlers 3'teki ara demoları bir Türk şirketinin yapıpını biliyor muydunuz?), 10 tek kişilik, 10 multiplayer harita, görev editörü, 39 yeni bina, Amazon'lara özel sekiz büyü var. Bütün bunlar bize bir ek görev paketinden



daha fazlasını çağrıştırıyor.

Umarız şimdiden görüldüğü kadar iyi bir oyun olur. Masaya birkaç tabak daha Köyün, Amazon'lar evinize geliyor.





## Et ve Dikenli Tel

**S**everim psikopat oyunları. Neteğim Postal'ı da sevmiştim. Benim sevdiğim bir oyunu yapan firmanın gelişmesi, sevgimin boyutlarıyla doğru orantılıdır. Running With Scissors'dakiler şu romantik-psikopat ruhunu tatmin etmek için yine Postal tarzı bir oyun üzerinde çalışıyorlar. Ama örümcek hislerim bu oyunun daha önce gördüğüm hiçbirşeye benzemediğini söylüyor. Şimdi elimizde ne var bakalım: sapık bir polis var (kadınlara trafik cezası keserken, yani nasıl söylersem...), biricik dünyamızı yiven bir yaratık var, polisimizin elinde birsürü zararlı aler edevat var. Peki elimizde ne yok?

Nasıl söylesem ki, mesela polisin vücudunun alt kısmı yok. Şimdi nasıl oluyor demeyin, dünya dişi dişi yenirken uyyakalan polisimiz (çüş), hafif bir sancıyla oynar. Bir de ne görsün, amibe benzer bir yaratık tarafından bacaklarından başlanarak yenilmektedir (oha). Tam hayati or-

ganlarına (1) sıra gelmişken "DUTUR" diye bağırmağı akıl eden polisimiz, amibe durduğunu görür. İkiyle ikiyi toplayıp sonucu beş olarak bulan polisimiz (kendisi hafif salak ta), artık vücudunun bir parçası olan amibi kontrol edebildiğini anlar. Tabii hayati boyunca bu amibe bağlı kalmak sınırını yeteri kadar bozmuşken, bir de dev bir yaratığın içinde olduğunu anlayınca cinleri tepesine çıkar. Onları çıktıkları yerden indirebilmesi için önüne çıkan birbirinden iğrenç yaratıkları yokedip, olaya bir çözüm getirmesi gerekmektedir. Bunu na-

sıl başaracağını oyun gelince göreceğiz.

Flesh and Wire'in (ha bu arada oyunumuzun adı bu) en ilgi çekici yanı, bir platform oyunun-

da şu zamana kadar görmediğiniz ilginç fikirlere, yönetim şekline ve BOLCA KANA sahip olması (şu yazıyı yazarken olanlar nedeniyle psikopata bağlandım da, sonra anlatırım). Mesela, hangi oyunda bağırsaklarınızı kullanarak bir üstteki kata nırmanabilirsiniz? Veya düşmanınızı içinize alarak öldürdünüz (RTÖK amcalar, bakın valla kötü bişi demedim, resme bakarsanız anlarsınız zaten). Neyse, daha konuşmak için çok erken, henüz bu skeç çizimlerinden başka bir şeyler yok ortada ama 2000 yılının ortalarında psiko-sapık oyunlarınıza bir yenisi eklenecek. Hadin, makasınıza kuvvet arkadaşlar.



## DirectX 8.0 ve EAX

**D**aha DirectX 7.0 bitmeden, 8.0'in haberini veren Microsoft, Sound Blaster Live'ın inanılmaz 3D ses teknolojisi EAX'ın DirectX 8.0 içinde standart olarak bulunacağını belirtti. Direct

X gelişimiyle ilgilenen gruptan Kevin Bachus, EAX teknolojisinin oyunlara yeni bir boyut ve daha önce görülmemiş bir derinlik kattığını belirtti. EAX'ın DirectX ile standart hale gelmesinden

en çok faydalanacak olanlar, tabii ki Sound Blaster Live sahipleri. Böylece direkt olarak EAX desteklemeyen oyunlarda da 3 boyutlu sesin keyfini yaşayabilecekler.

## Londra'yı Biraz Daha Karıştırın

Grand Theft Auto: London 1969'a sahip olanlar çok şanslı çünkü 1 Temmuz'da çıkacak olan London 1961 ek görev paketine bedavaya sahip olacaklar. Bu pakette yeni haritalar (birisi

multiplayer oyunlar için), yeni arabalar ve yeni görevler olacak. Grand Theft Auto London 1969'a sahip olanlar, London 1961'i Internet üzerinden indirebilecekler.



## Playstation için yeni bir fantazi

**S**quaresoft, Final Fantasy serisinin 9. Oyununu Playstation için hazırlıyor. Yeni oyunların çoğu Dreamcast ve Playstation 2 için hazırlanırken, Square-

soft'un PS'a yönelik çalışması, bu konsolun piyasadan kolay kolay silinmeyeceğinin kanıtı. 2000 yılının ilk aylarında piyasada olması beklenen Final Fantasy

9'un konusu hakkında herhangi bir bilgi verilmedi ama karmaşık bir senaryo ve yeni bir savaş/büyü sistemi üzerinde çalışıldığı üzerinde çalışıldığı belirtildi.



## TOP TEN

Sizlerden gelen oylarla belirlenen Top Ten listesi ile karşınızdayız. Oy verirken şunu unutmayın: Elinizde on puan var ve bu puanları istediğiniz üç oyuna istediğiniz aibi dağıtabilirsiniz. Oylarınızı [leveltop10@hotmail.com](mailto:leveltop10@hotmail.com) adresine gönderebilirsiniz.

[leveltop10@hotmail.com](mailto:leveltop10@hotmail.com)  
adresine gönderebilirsiniz

PC  
CD

- 1 Half Life
- 2 Fifa 99
- 3 Heroes of Might & Magic 3
- 4 Baldur's Gate
- 5 Starcraft Blood War
- 6 Championship Manager 3
- 7 Commandos: BTCOD
- 8 Worms Armageddon
- 9 NFS -Road Challenge
- 10 Diablo

Baldur's Gate



Heroes of M&amp;M 3



NFS Road Challenge

Tekken 3

Metal Gear Solid

Resident Evil 2

Silent Hill

Sega Frontier

WCW Warzone

Premier Manager 99

Medieval

Fifa 99



Medieval

NFS Road Challenge



Yeni

Değişmedi

Düştü

Yükseldi

## YOLDAKİLER

Sabırsızlıkla beklediğiniz oyunların tahmini çıkış tarihleri

Age of Empires 2	Temmuz 99
C&C: Tiberian Sun	Eylül 99
Duke	Haziran 99
Diablo 2	Kasım 99
Discworld Noir	Ağustos 99
Driver	Sonbahar 99
Duke Nukem Forever	Hazır olduğunda 99
Dungeon Keeper 2	Temmuz 99
Fifa 2000	Sonbahar 99
Force Commander	Sonbahar 99

Gabriel Knight 3	Sonbahar 99
Hidden & Dangerous	Eylül 99
Homeworld	Eylül 99
Indiana Jones and The Temple of Doom	2000 Baş
Jagged Alliance 2	Sonbahar 99
Kingpin	Temmuz 99
Max Payne	Sonbahar 99
Messiah	Kasım 99
NFL 2000	Sonbahar 99
Outcast	Sonbahar 99

Prince of Persia 3D	Eylül 99
Quake III Arena	Temmuz 99
System Shock 2	Sonbahar 99
TA: Kingdoms	Ağustos 99
Ultima Ascension	Sonbahar 99
Warlords IV	Sonbahar 99
Wizardry 8	2000 Baş
X-Com Alliance	Sonbahar 99

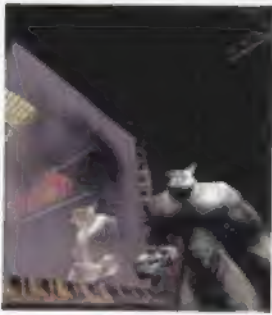
## ESKİ SAYILAR

Son üç sayıda LEVEL'da incelenen oyunlar ve puanları

Aliens vs Predator	Fox Interactive	7	Haziran 99	Global Domination	Psychosis	7	Mayıs 99	Starsiege	Dynamix	7	Mayıs 99
Anno 1602	Infogrames	8	Mayıs 99	Gruntz	Monolith	7	Haziran 99	Starsiege Tribes	Sierra	8	Nisan 99
Age of Rome	Microsoft	8	Nisan 99	OTA London 1969	DMA Design	7	Haziran 99	Test Drive 5	Accolade	7	Nisan 99
Apache Hawk	Empire	7	Mayıs 99	Heroes of Might & Magic 3	3DO	7	Nisan 99	The Creed	Dreamtime	6	Mayıs 99
Asteroids	Activision	5	Haziran 99	Imperialism 2	SSI	8	Nisan 99	Thunder Brigade	I-Magic	6	Haziran 99
Battle of Britain	Talonsoft	9	Haziran 99	Lander	Psychosis	8	Mayıs 99	TOCA Touring Car 2	Codemasters	8	Haziran 99
Beavis & Butt-Head Bunchle	GT Interactive	6	Haziran 99	Lands of Lore 3	Westwood	8	Mayıs 99	Top Gun Homeless Nes	Microprose	5	Haziran 99
Bio Freaks	Midway	8	Mayıs 99	Microsoft Golf 99	Microsoft	9	Mayıs 99	Turok 2: Seeds of Evil	Acclaim	8	Mayıs 99
Blood 2: Nightmare Levels	Monolith	4	Haziran 99	Myth 2	Bungie	8	Nisan 99	Ultra Fighters	I-Magic	4	Haziran 99
Comixion	Wizard Works	7	Nisan 99	Nascar Revolution	EA Sports	8	Mayıs 99	Uprising 2	3DO	8	Mayıs 99
Championship Manager 3	Eidos	8	Haziran 99	North vs South	I-Magic	7	Haziran 99	Viva Football	Grenlin	6	Haziran 99
Civilization Call to Power	Activision	8	Haziran 99	Outworld 2	GT Interactive	8	Nisan 99	War of the Worlds	GT Interactive	8	Nisan 99
Close Combat 3	Microsoft	8	Nisan 99	Pit the Explorer Ship	SEBIT	8	Nisan 99	Warzone 2100	Eidos	8	Haziran 99
Colin Mc Rae Rally	Codemasters	9	Nisan 99	Rainbow Six: Eagle Watch	Red Storm	9	Mayıs 99	West Front	Talonsoft	7	Mayıs 99
Commandos - BTCOD	Eidos	8	Haziran 99	Recoil	Virgin Int	8	Nisan 99	WCW Nitro	THQ	7	Mayıs 99
Cybermatics	3C Research	2	Mayıs 99	Radline	Accolade	8	Mayıs 99	World War 2 Fighters	GT Interactive	8	Nisan 99
Dark Side of the Moon	Brilliant Digital	7	Nisan 99	Raquest	3DO	8	Haziran 99	Worms Armageddon	Microprose	8	Nisan 99
Dark Vengeance	GT Interactive	6	Nisan 99	Resident Evil 2	Copcom	8	Nisan 99	X Games Pro Boarder	EA	9	Nisan 99
Extreme G2	Acclaim	6	Mayıs 99	Rollcage	Psychosis	8	Haziran 99	Xena	Southpeak	4	Nisan 99
F16 Aggressor	Virgin Int	7	Haziran 99	Snowmobile Racing	GT Interactive	9	Nisan 99	X-Wing Alliance	Lucas Arts	10	Mayıs 99
Falcon 4.0	Microprose	9	Haziran 99	Southpark	Acclaim	6	Mayıs 99	You Don't Know Jack 4	Sierra	9	Mayıs 99
Fighter Squadron	Activision	8	Haziran 99	Spellcross	SSI	7	Mayıs 99				



# 1999 ve ötesi



Oyun piyasasının durgunlaştığı şu yaz aylarında firmalar da yeni bebeklerini görücüye çıkartmaya başladılar. Önümüzdeki bir yıl içinde piyasaya çıkması planlanan o kadar çok oyun var ki bunların hepsinden haber olarak bahsetmek mümkün değil. Biz de 1999 ve ötesinde çıkacak gözde oyunlar için kapsamlı bir inceleme yapmaya karar verdik...





## TEST DRIVE 6



Test Drive 6'nın  
tutulmaması nedeniyle  
yeni oyuna gireriz  
Accolade, TD-5'deki  
çok yeni bu  
oyunda düzeltilen  
Ozellikle de hızı  
çok.

1999 Sonbahar  
(Accolade)

## DRIVER



Belli kendimizi  
takrariyoruz ama  
Driver'da Grand Theft  
Auto'nun üç boyutlu  
hali. Hız, heyecan,  
düşme eğlenceli ve çok  
yakında çıkacak.

1999 Sonbahar

## DIE HARD TRILOGY 2



İlk oyunun planları  
den 3 kat fazla sabit  
di, DH1 2'nin yadına  
sebebi olmuştur. Yeni bir  
senaryo, yeni grafikler  
ayrı olmayacak.

1999 Sonbahar  
Fox Interactive

## HIDDEN & DANGEROUS



Comandos'un bir  
boyutu hali  
olabileceğini  
Hidden & Dangerous  
bu yılın en büyük  
surprizi olabilir.

1999 Sonbahar  
Kalosoft

# 1999 ve ötesi

## Amen: The Awakening

Cavedog Entertainment ilk FPS'leri olan Amen ile HLF'lerin krallığını kışata çıkartıyor. Amen'da çözüm her zaman naaallanan ucunda olmaya cak. Sıahları konuşmak bir alternatif, ama her zaman için en iyi seçenek değil. Karakterinizin farklı özelliklerini kullanarak her problem için birden fazla çözüm yolları olacak. Konu ise 21. Yüzyılın ortalarında bir yavaş gecenin, insanlığı uçurumun kafa çatırtıp, kalı insanları doğruya bu anı. Bis hop 6 kodadlı komindoya yoniterek, bu olayın sebeplerini araştırırken, kor



Piyasaya çıkacak yeni oyunların haberleri sükun etmeye başladı. Peki bunlardan hangileri iyi, hangileri iyi değil? Karar vermek için çok erken ama bizi dinlerseniz yanında "bu oyuna dikkat" işareti olan oyunları dört gözle bekleyin

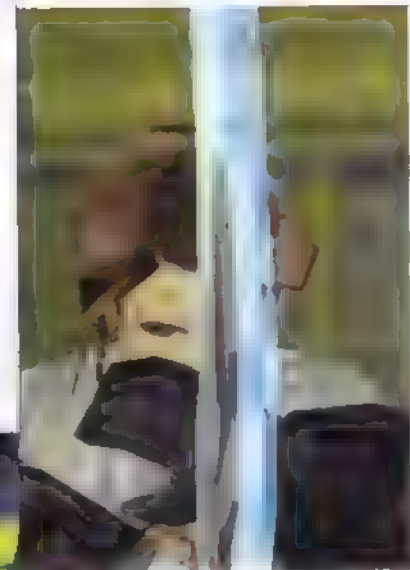


kaçıncı geceyle karşılaşacaksınız. Ama bu insan ıgla soru mu, "O" gün mü gelirdi. Hehe, şimdi neler o duğana soy lersen bütün zevkinizi kayırırmı, o vaz den sasuyorum. Ama bu oyun beklediğimiz Half Life katlı o abir, demedi demeyin, matla bekleyin

Action • Çıkış Tarihi: 2000

## Final Fantasy 8

Final Fantasy 8'de Garden ısı seviye Askeri Akademisi'nde öğrenci olan Squall Leonheart adındaki öğrenciy yönetiyoruz. Oyunda size Squall'ın sınıf arkadaşları ve gelecekte birlikte çalışacağı ortakları tanıtılıyor. Bunların arasında güzel Rinoa Heartilly, Squall'ın rakibi Zell Dincht, sert ama dost canlısı Seld ne Tilmitt ve kustağ öğretmenleri Quis-Tus Trepe bulunuyor. Tabii bütün oyun boyunca okulda kalmıyorsanız. Mezun olduktan sonra çok ileri bir askeri birim olan SeeD'e kabul edilen Squall, kendisini ısı ayrı politik gücün çatışmasında



tam ortasında oluyor. Kimin dost, kimin düşman olduğunu anlamaya çalışırken, bu karmaşadan nasıl sağ çıkacağınızı da bulmanız gerekiyor

Action • Çıkış Tarihi: 2000



## Ayın Konusu

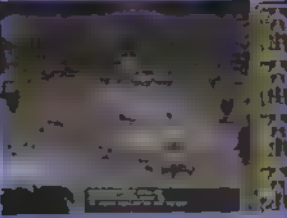
### QUAKE 3: ARENA



### C&C: TIBERIAN SUN



### ORCS

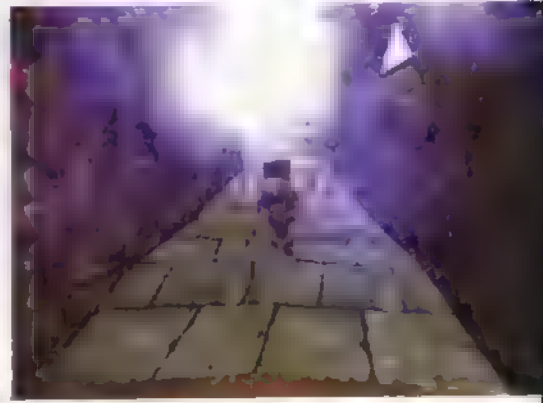


### WEREWOLF: THE APOCALYPSE



## Dungeon Keeper 2

Bullfrog'un Dungeon Keeper 2 ıhtıfaları yapısını görünce aklınız sağır. İlk oyunla neredeyse aynı, kalmamış, özellikle bir yaratıcı kontrol edip de zindanınızı onun gözlerinden görmeye basladığınızda bunu fark ediyorsunuz. Sadece grafiklerdeki gelişmeler bile yeterli, ama yeni birlikler, büyüler, yeni odalar, tuzaklar ve daha korkunç görevler DK 2'yi kesinlikle alması gereken bir oyun yapıyor. Özellikle Horned Reaper her zamankinden daha korkunç. Dark Mistress ise dışı çekici gözüküyor. Ayrıca, ilk oyunda olması gereken ama olmayan "Kahramanlar Zindanı" temasına karşı "özellikli" sayesinden zindanınıza buzu grup yaratsanız bile böcekler, her çeşit buruna sokan mikroplar, cıvıllar, parçalarıyla varırsınız. Bütün bunlara, Bullfrog'un oyun çıkarttığı son a-suresi



olarak son odalar, yaratıcılar ve tuzaklar eklediği ve söz verdiğimiz gibi esabı katarsak, elimizde gerçek bir hit kalıyor.

RTS • Çıkış Tarihi: Temmuz 99

## Star Trek Armada

Star Trek Armada Star Trek evreninin kabinsiz, sibernetik Borg'lara karşı kovmayı, illeştirmiş bir savaş simülasyon oyunudur. Tek kişilik oyundur. Eee, evet, Romulan, Klingon veya Borg aksarın, dan birisini yönetebilirsiniz. Savaşta kullandıkları donanılar, savaş gemileri, kruvazörler, desteler, ataklar ve kargo gemileri, tıynet ve üretilecekleri için farklı bir çok gemiden oluşuyor. Tek kişilik oyundur. Aynı anda 6 gemiyi yönetebilirsiniz, belki bir komuta diliminde multiplayer oynatabilirsiniz. Aynı anda 6

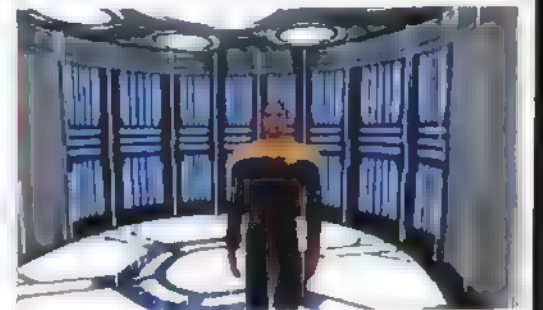


kızışa. İnternet ve LAN üzerinden bir birleri ile kapışabilecekler. Oyunun artı denilebilir ise TV ekranından izleyebilirsiniz. Parviz Stewart, Captain Picard, Michael Dorn, Worf ve Denise Crosby, O'Connell'den Son'a kadar ünlü oyuncular dan havata geçiriliyor.

Strateji • Çıkış Tarihi: 2000

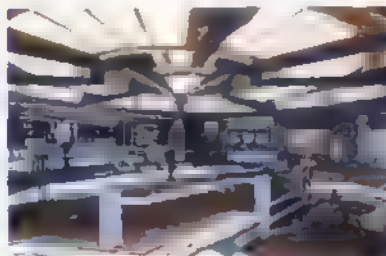
## Star Trek: Voyager-Elite Force

Voyager evreninde geçen ilk Star Trek oyunu olacak. İlk önce göstermiş birimiz görmemiş olan TV dizisindeki karakterler ve ekibi bir kete. Değerli karakterlerin sürpriz özellikleri de oyunu yansıtmış. First Person Shooter türünde hazırlanmış oyun, USS Voyager'da geçen bir bölümün uzaylı rakımla karşı kovmaya çalıştığı bir grup isken cinlan olacaktır. Tekelelimiz bir gemi,



Borgların K- bu gibi olabiliyor ve tehlikeye karıştırdığı geçen oyun, toplu olarak kontrollerde de riskler. Kaldırma standart Değerli ve Capture the Flag oyunlarını var ise, tek kişilik masive Free for all modları da var. İlk Ayrica, oyunda bulunmayan herhangi bir karakteri yönetebileceğiniz. Free for all match omda da olacak. Benim Borglu da dır.

Action • Çıkış Tarihi: 2000





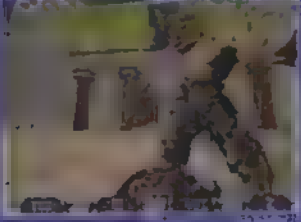
## DESCENT 3



1999 Yazı  
Interplay

Gerek 360 derece  
3. serinin kapalı  
mekanlarla dış  
mekanlar  
oyunu olacak. Dev  
pelotik bir oyun  
beklemek için birçok

## DAIKATANA



Oldu yılan hikayesini  
nen bir başka oyun  
Daitatana Romein  
sömür tutuculara bu yıl  
ortasında çıkılacak  
sıkılmaz bir izni

## ANACHRONOX



Kasım 1999

Ion Storm'un  
Daitatana'dan sonraki  
motosunu tanıtan bir  
oldukça farkla 10

## OMIKRON



Edos'un fazlasıyla  
de yolda 7800 gelecekte

## Nocturne

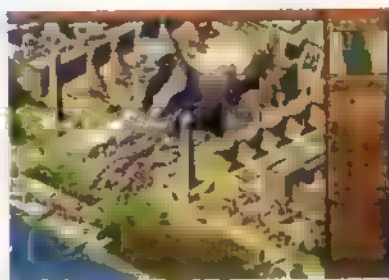
1930'larda meydana gelen doğaüstü olayları araştıran bir dedektif yönettiğimiz Nocturne bir action adventure oyunudur. Terminal Reality tarafından yazılan oyunda kullanılan grafik motoru ve animasyon sistemi sayesinde, tarhin en atmosferik ve korkunç oyunu ortaya çıkıyor. 32 bit renkler, hienetel ışıklandırma ve sis, yumuşak animasyonlar, devrim yaratacak yeni bir ses sistemi (ASE) ile biriktir. Nocturne'un sadece teknolojik bir oyuncak olduğunu düşünmeyiniz. Ama yandınız. Oyunun geçişi bozamlar çok iyi seçmiş. Bunun arasında Chicago'da eski bir sinema salonu, her yerden zombileri fıskıdığı bir mezarlık, gölgelerde sarımsı kurtajamlarla dolu karanlık bir orman sayılabilir. Yapay zeka da yabana atılacak gibi değil. Mesela, bir zombinin kolu kırıldığı zaman, alelele batan vücudu

## Deus Ex

Oyunlarda gerçek dünya fizik kurallarınm havata geçirilmesinin sonuçları genellikle iyisiz. Bu sonuçları çok az oyunda başarıyla başarmışken (mesela Wind Metal Country, bir kaç cava-lar (mesela Trespasser). Ama bir oyun Ion Storm tarafından hazırlanır, yapı-mında da Warren Spector (System Shock, Wings of Glory, Ultima Under-world) gibi sağlam bir yapımcılık geçmişli olan birisi çalışmıca, tı sanan-ı gısmı ister istemez çekiyor. Spector etkin topluluğun gerçek ustasıdır ve gerçek dünyanın fizik kurallarını sanal aleme herkesten daha iyi bir şekilde taşıyab-ilir. Bunu Deus Ex'te de göreceğiz za-ten, bu oyun "gerçek dünya fizik

## Pharaoh

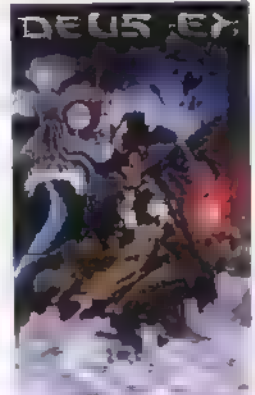
Caesar 3, geçtiğimiz yaz yazarak strateji oyunlarından biriydi. Eğer bu oyunu seviyorsanız, Caesar 3'un yapımcılarından aynı tarzda yeni bir oyun ge-düğünü düşünmek sizi sevindirecektir. Pha-raoh eski Mısır'ın güzeli dünyasında geçen bir şehir kurma oyunu. MÖ 2900'den M.S. 500'e kadar geçen bir zaman diliminde geçen Pharaoh'ta, ku-çuk mısır köylerini dev metropollerine çevirirken, ekonomik ve politik sorun-larla uğraşmanız gerekecek. Halkınız a-ılgılan. Kültür ve alışkanlıkların göz-leyin. Yaşam seviyesi verin veya ellerin-dek her şeyi vergi adı altında alın. Ne yaparsanız yapın, sorumluluk sizin ve sonuçlarına katlanmak zorundasınız. Şehrinizi kötü yöneterseniz isyan çıkma-sı, şehrin yıkılması veya ekonomik yön-



na yazılması diye kedi kesime kopu-  
p size atabiliyorlar. Tabii bir zombinin  
bunu düşünüp düşünce kacak, tutuş-  
tur, ama önemli olan zekayla hareket et-  
men benzeri bir dedektif işi değil. Bu  
Nocturne 1999 yılında ar bayramında  
piyasaya sürülecek

Action • Çıkış Tarihi: Ekim 99

kanunları" olayı  
na yeni bir an-  
lı getirerek  
Güçlü bir hikaye  
ve karakterizasyon  
kayısı mantıklı  
olan herhangi bir  
yoldan başa çı-  
kabilmeniz, Deus  
Ex'i son zaman-  
ların en iddialı  
tarih yazılacak  
RPG'lerinden bi-  
risi haline  
getirecek



RPG • Çıkış Tarihi: 2000



den çokmesi kaçınılmaz. Şehrinizi iyi  
yönetin ve eski Mısır'ın en muhteşem  
eserlerini sizin adınıza dikilmesine şahit  
olun. Yönetiminiz kuşaklar boyunca su-  
recektir, taa ki sizin kanınızdan bir bizi  
Firavın oluncaya kadar

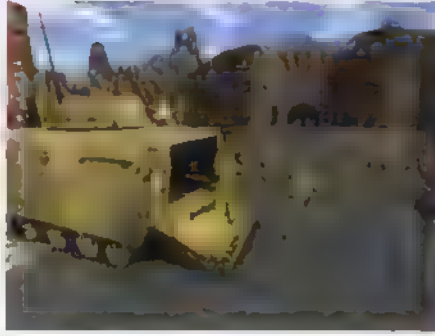
Pharaoh, bir şehir kurma oyununda gö-  
rülmesi bazı özel iclere sahip. Bunların  
arasında, Nil'in kontrol altına alınma-  
na bağlı olarak tırmık, kuşaklar, ge-  
çirilen deniz savaşları, henedanlık gışı-  
m zamanla yapılan dev yapılar sayılabilir.  
Piramitlerin veya Sfinks'in bir günde  
yapıldığını zannetmiyorsunuz herhalde.

Strateji • Çıkış Tarihi: Kasım 99



## Team Fortress 2

Anlaşılan Valve'daki değişikliklerin de oyunlarını da ıvı karıştırılmış sevisiyorlar. 1998'de Half Life ile tek kişilik FPS piyasasını karıştırdılar. Half Life'in geleceği artık Gearbox Software'nin (Half Life Opposing Force) güvendiği ellerinde o duğurdur. Valve bu sefer Multiplayer oyun dünyasını sala mayaya hazırlanıyor. Team Fortress 2, Half Life motorunun geliştirilmiş bir versiyonunu



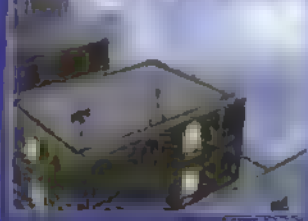
kuşlanıyor. Grafiklerde olduğu kadar oynanışta da büyük değişiklikler sağlanmış. Ertattıkları arşının kuşlanabilmesi, sesli iletişim gibi yenilikler var. En önemli rakibi Quake 3: Arena olarak görülen Team Fortress 2, oynanışa getirdiği farklılık ve Deathmatch cenazı gibi görev tabanlı olmasında, düşmanların Multiplayer oynanışa da katkıları görünüyor.

Action • Çıkış Tarihi: Kasım 99

## SLAVE ZERO



## URBAN CHAOS



## KINGPIN



## INTERSTATE 82



## System Shock 2

Thief'teki düşük tempolu ama kalp krizi geçiren gerilim dolu atmosferi öğendiniz mi? O zaman kardiyo ve gıbenizi iyi olturun çünkü System Shock 2 Thief'ten kat kat daha panik bir oyun olacak. Şimdide kadeş gıcır gıcır birinci şahıs oynanışa sahip RPG'ler arasında en güzel gözükeni.



olan System Shock 2'nin en ilgi çekici yanı mükemmel grafikleri, gelmişmiş Thief motoru veya teknoloji endüstriyel müzikleri falan değil. Kendinizi her an "tize miyordunuz" hissine kapırdığınızda neden olan yapıt zekası. System Shock 2'de kulanılan yapıt zeka modeli kendisiyle herleşme yeteneğine sahip olacak, mesela güvenli kameralarını kullanarak yerden zırlayarak edebilecek ve siz farkına varmadan birün çıkışlar "atabilecek". Yani kendinizi kaybettirdiğiniz zaman, diğer oyuncularda gördüğünüz gibi "tize" nize gelen düşmanların kasıne, dışma umuzun vermez belmiği için cenden geçmi yapıtın göreceksiniz. Tashında bir tek dışma umuz var, Shodan adında bir yapıt zeka, diğerleri onun bio mekanik piyonları. Oyun hakkında katanızda hala bir resim oluşmadıysa, gelecekte geçen, Half Life gibi aksiyon sahneleri olan ama çok daha derin bir oynanışa ve birçok farklı sona sahip bir RPG düşümlü. İşte System Shock 2.

RPG • Çıkış Tarihi: Ekim 99

## Babylon 5: Space Combat Simulator

Sierra Studios tarafından piyasaya sürülecek olan Babylon 5, çok hareketli olmayan uzay simülasyonlarına canlık getirecek. Kompleks bir yapıt zeka,



sağlam bir stratejik yapıt zekasıyla aksiyonla ilgili değişen senaryolarla bir müzik sistemiyle karşınıza çıkacak Babylon 5. Tek kişilik oyunda, bir hikaye çerçevesinde geçen görevlerde uçan bir Earthforce pilotu olacaksınız. Multiplayer oyunlarında ise Earth Alliance, Minbari Federation, Narn Regime, Centauri Republic ve Drazi'te hold gemilerinden istediğinizle uçabileceksiniz. Aksiyon dolu sıklıkla uzaydaki kale misal ana gemilerden birini istediğiniz zaman yönetimine geçişine sahipsiniz. Bir stratejik öğe, Babylon 5' rakiplerinden avırmak. Butun puatlara aynı anda 1000'e yakın geminin katışabilmesi de katırsak, Babylon 5 şimdide kadeş gıcır gıcır birinci şahıs oynanışa ve birçok farklı sona sahip bir RPG düşümlü. İşte System Shock 2.

Simülasyon • Çıkış Tarihi: 2000



## Ayın Konusu

### BLACK & WHITE



Atkins'in 8-  
volunda, adım adım

Real-Time Strateji

Yeni bir oyun olacak.

### XCOM ALLIANCE



boyutlu grafikler

rahat gelebilir, ama be-

şer de diller gibi

dinamika engel-

olmayacak.

### GIANTS



MDK'nin

yeteneklerinden gelen

Giants, Real Time

bilmeniz herşeyi toptan

### MESSIAH



gücüne göre

gibi

arka bir konuyu

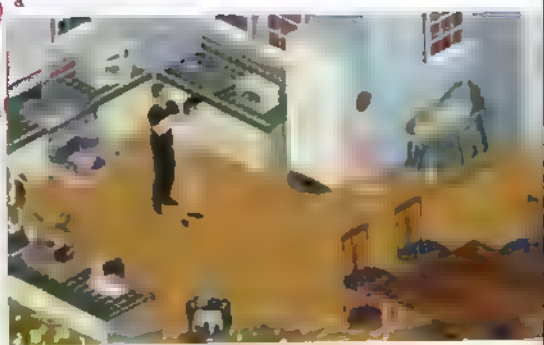
ilemesi ile de

oyun gibi görünüyor

## The Sims

Sürekli birbirinin aynısı olan Sim o yunları üreten Maxis, Sim City 3000 ile eski popülaritesini geri kazandı. Peki şimdi ne olacak? Maxis yine taklit oyunlar yapmaya devam mı edecek? Hayır, aksine yıllardır duyduğumuz en yaratıcı fikri konu alan yeni bir oyun üzerinde çalışıyorlar. Bir komşuluk, aile ve insan yaşamı simülyonu olan The Sims.

Büyükler için Tamagotchi de diyebileceğümüz The Sims de, gündelik yaşamı süren bir aileye sahibiz. Normal yaşamlarına karışarak iş hayatlarında ve ilişkilerinde daha başarılı olmalarını sağlama ya çalışıyoruz. Oyuncular olarak, evlerini yeniden dekore edebilir, yaşamlarına renk getirebilirsiniz ama işler bu kadar basit olsa The Sims'den burada bahsetmezdik. Yoo, The Sims'te yönettiğiniz (daha doğrusu gözettiğiniz) insanların duyguları, davranışları yani hayatları sizin kontrolünüzde olacak. Mesela, Sim'leri hızlı, suç dolu, karanlık bir yaşamla buluşturabilirsiniz. Veya, Sim'inize uygun bir eş bulup evliliğe uzanacak mutlu bir aşk hayatına sahip olmasını sağlayabilir, ideal aileyi bulmaya çalışabilirsiniz. Sim'iniz, yaratırken elinizdeki



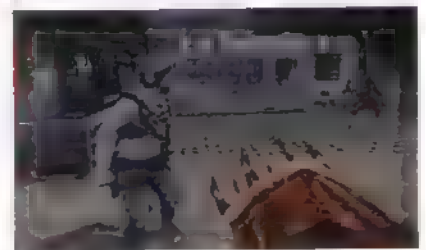
puanları iyi kullanmanız lazım, mükemmel insanı bulmak çalışırken hiçbir şeyi ram olarak beceremeyen bir zavallı da elde edebilirsiniz. Mesela bir sanatçı çok kötü bir aşık olabilir, veya çok yakışıklı bir Don-Juan sınırlarını dizeleyemediğinden sürekli işsiz kalabilir. Sim'ler siz o mutcan da normal yaşamlarına devam edeceklerdir, sizin yapınıza göreken onları yöneterek daha iyi veya kötü, sizin için bir yaşamla sahip olmalarını sağlamak.

Ne dersiniz, bir oyun için ilginç bir fikir değil mi? Dikkat, yeni bir oyun türü doğuyor. Gündelik yaşam simülyonu.

**Strateji • Çıkış Tarihi: Kasım 99**

## Half Life: Opposing Force

Herşey bitti mi zannediyorsunuz? Hayır, Black Mesa'ya geri dönüyoruz. 1998'in en iyi oyunu olan Half Life için hazırlanan ilk görev paketi olan Opposing Force'da, orijinal oyunda kabusumuz olan öze tüm askerlerinden birisini yönetiyoruz. Gordon Freeman'in Xen'e ışınlandığı sıralarda Black Mesa'ya gireriz. Askerimiz, beldiğinden ayrı düşer. Savunmasız bilim adamların öldürmek için aldığı emir kafası zaten karıştırmıştır, bir de ortalıkta koşturup onları ne çıkan herşeyi parçalayan yaratıklarla karşılaşmak, bardağı taşıran son damla olur. Bu cehennemden sağ çıkmaya çalışırken, birçok dost düşman insanla ve



yeni bir yaratık ırkıyla karşılaşacaksınız (Race X). Tabii özel time air yeni silah ve ekipmanların da emrinize amade olacağı kesin. Korku dolu tek kişilik görevlerin yanı sıra, taze multiplayer seçeneklere de sahip olacak.

**Action • Çıkış Tarihi: 2000**

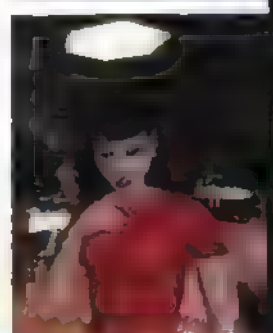
## Gabriel Knight 3

Dünyanın en çok satan adventure oyunu geri dönüşü olan Gabriel Knight 3, ilk oyunun vazari olan Jone Jensen tarafından yazılan konusu, karmaşık hikaye anlatımı, gerçek dünya sorunları ile paranormal olayları mükemmel bir şekilde sentezleyen yapısı ile macera severleri bir kez daha ekran başına hapsedecek.

Fransa'nın yüksek dağlarından birinde, sevimli bir köy olan Rennes-le-Chateau'da büyük bir sır yatmaktadır. Kuşaklar boyunca tarihçilerin, din adamlarının, araştırmacıların sakladığı bir gerçek, bu köyde gizlidir. Ve artık araştırma sırası Gabriel Knight'a gelmiştir. Yüzyıllardır saklanan bir sır, havariler, kayıp hazine, Kutsal Kap ve İsa'nın kan bağıyla ilgili, büyük sır çözülmek için beklemektedir. Gabriel Knight bu sakın dağ kasabasında, herşeyin görüldüğü kadar sakın olmadığını çok geçmeden anlar. Ama Gabriel yardımcısı Grace ile birlikte sadece bu Fransız kasabasıyla ilgili değil,

kendi geçmiş, ile ilgili büyük sırları ortaya çıkaracağından habersizdir.

Oyun boyunca hikayenin sonuna ulaşmak için nem Gabriel hem de Grace olarak kompleks bulmaceleri ve ipuçlarını çözmeye çalışacaksınız. Üç günlük bir zaman diliminde geçen hikaye, çok detaylı bir 3D dünya içinde geçecek ve Gabriel Knight 2'deki gibi gerçek aktörler değil, 3D aktörler kullanılacak. Gabriel'in seslen dirmesini, GK2'de Gabriel'i oynayan aktör (Tim Curry) yapmış. Çok yakında çıkacak olan Blood of the Sacred susuz kalan adventure çözümlerine bahar yağmurunu gibi geçecek.



**Adventure • Çıkış Tarihi: Aralık 1999**

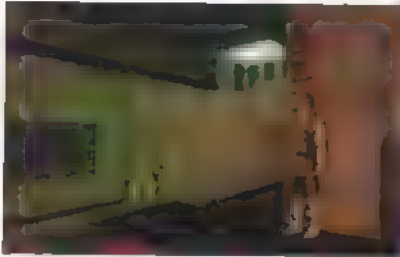


## Alien Resurrection

Fox Interactive, Alien vs Predator'un ardında yeni bir Alien oyunuyla aşırı dışı dostlarımızı bilgisayar ekranına getiriyor. Konusunu aynı adı filmde anlatılan Resurrection 10 ayrı bölümde geçen action-strateji karışımı bu kaalı bu oyunun amacı. Filmdeki bütün karakterleri yönetebildiğiniz gibi, 5 yeni karakter de seçiminizi sunuluyor. Dokuz farklı silah ve varyasyonlarını kullanarak bulunduğunuz bölümü güvenceye almanız ve Alien'ları dünyaya götürmeye çalışan Dr. Wren'i durdurmak için zamanla karşı mücadele vermeniz. Bölümler araştırma gemisi Auriga'da, korsanların gemisi Betty'de, Alien'ların yuvasında, hastane ve hidrofonik boşum erinde geçiyor. Alien'lar ise sürünerek, tılayarak, koşarak, asit kanayarak, haber eşere, sesler duya ak, tek başlarına veya grup halinde avlanarak, yani her şekle sızıp parçalamaya çalışacaktır. Tabii karabunlu göğsüne Alien embriyosuna yer.

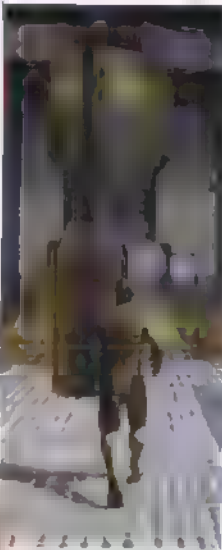
## Planet of the Apes

Sinema tarihindeki en saygıdeğer bilim kurgularından ve Pierre Boulle'in aynı adlı romanından uyarlanan Planet of the Apes (Türkçe TV'lerde Maymunlar Cennetini adıyla gösterildi) buca vadan sonra bilgisayar oyunu oluyor. Ganimetlerin 1000 yıl sonra Caysses'ın kızı azay meşgul, daha önce den bilimsel bir gezici gezene zoruunu yapıyor. Oyuncular daha sonra bu gezeci de avının bir raz ters gittiğini, maymunların en zeki yaratıklar olduğunu, insanların ise besin zincirinin alt sıralarında yer aldığını anladığında işler biraz karışır. Arcade Adventure türü.



Lezzetli Facebugger'lar da unutulmamış. Oyunun sesleri filmdeki geçen diyaloglardan ayrılmış, hatta ana geminin bilgisayarları Father bile var. Bunlar vermezmiş gibi, Ripley'in yedi tane klonu geminin çeşitli yerlerine dağılmış durumda ve bunları da yoketmeniz gerekiyor. Bir arkadaşımın dediği gibi "It's Game Over Man, GAME OVER!"

Action • Çıkış Tarihi: Eylül 99



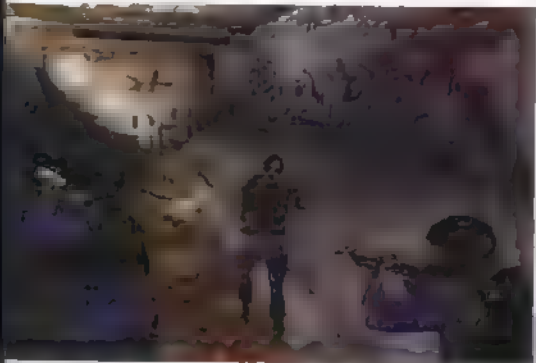
deki Planet of the Apes'te, 15 ana ve 70 yan görev boyunca bölmeceleleri çözüp, hayvan cannes yaratıklarıyla savaşacaksınız. Karakterlerin 1000 kareden fazla animasyona ve 2000 satırda fazla diyaloga sahip olduğu Planet of the Apes'te kafanızı ve kastarınız parçaları olarak kullanmak zorundasınız, yoksa davatın kal-

manız zor. Çıkış tarihi olarak 2000 baharı veriyor, ama güven olmaz. Siz ve min za bu miktarda müz alsanız iyi olur.

Adventure • Çıkış Tarihi: 2000

## SWAT 3: Close Quarters

Spec Ops ve Rainbow Six'in zincirlerinden SWAT sekti, olması gereken yöne uçlancu boyuta dönüyor. Stratejik savaş



tırını fotoğraf kalitesinde grafiklerle birleştiriyor SWAT 3: Close Quarters. Kurallı mas, gereken relineer, yüksek riskli saldırı, görevleri, koranması gereken VIP'er, bir santyenin yaşamla ölüm arasındaki çizgiyi belirlediği. Bir oyun olan SWAT 3 de beş küçük saldırı tımını yönetmek masumlara kurtarmaya ve kotuları etkisiz hale getirmeye çalışacaksınız. Takımı taktik stahlır ve her erle donatmak, takımındaki görevleri dağıtmak, iki grup halinde bu veksal tep birlikte mi hareket edeceklerine karar vermek ve savaş anındaki yönetim, sağlamak takım lideri olarak sizin göreviniz.

Grafiklerin detayı şimdiki kadar bu tür taktik savaş oyunlarında görülmemiş düzeyde.

Action • Çıkış Tarihi: Kasım 99

## C&C TIBERIAN SUN



## PLANESCAPE TORMENT



## SUMMONER



## HOMEWORLD





## FRP&ADVENTURE

Clash	Ağustos 99
Darkstone	Temmuz 99
Disavowed Npr	Temmuz 99
Elysium	2000 ve ötesi
Nax	Kasım 99
Odium	Kasım 99
Oni	Eylül 99
Planescape: Torment	Ekim 99
Reah	Haziran 99
Revenant	Ağustos 99
Soulwinger	2000 ve ötesi
Swords & Sorcery	2000 ve ötesi
The Real Neverending Story	Ekim 99
Wizardry 8	2000 ve ötesi

## ACTION

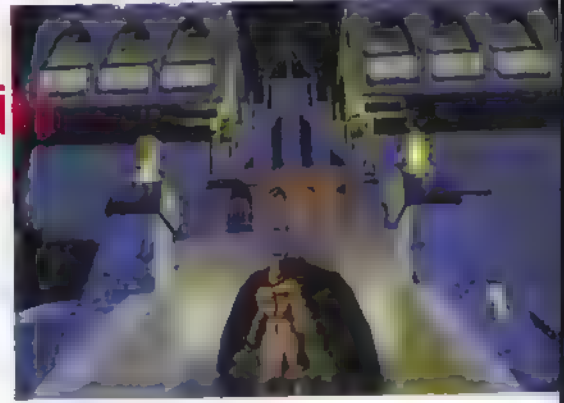
Army Men 3	2000 ve ötesi
Blade	2000 ve ötesi
Carnagedion 2	
Death Race	2000 ve ötesi
Darkstar	Eylül 99
Dispatched	2000 ve ötesi
Draken	Haziran 99
Dwen	Ağustos 99
Map-12	2000 ve ötesi
Indiana Jones	
Internal Machine	Eylül 99
Intense 8	Temmuz 99
Jurassic Park: Warpath	Kasım 99
Kingpin	Haziran 99
Legacy of Kain	
Soul Reaver	Temmuz 99
Max Payne	2000 ve ötesi
MDK 2	2000 ve ötesi
Messiah	Ekim 99
Mortyr	Ağustos 99
Outcast	Ağustos 99
Pat War	2000 ve ötesi
Prey	
Road War	Eylül 99
Rune	Kasım 99
Sanity	Eylül 99
Shadowman	Ağustos 99
Star Wars Episode 1	
Old Wan Kenobi	Kasım 99
Thief: Gold	
The Dark Project	Ekim 99
Thief 2: The Metal Age	2000 ve ötesi
Tomb Raider 4	Kasım 99
Tonic Trouble	Ağustos 99
Unreal Tournament	Haziran 99
Wheel of Time	Temmuz 99

## SIMULASYON

Comanche 4	2000 ve ötesi
Delta Force 2	2000 ve ötesi
Flux Lightning 3	Temmuz 99
WATBE Super Hornet	2000 ve ötesi
Flanker 2.0	Temmuz 99
Fight Combat	
Thunder Over Europe	Kasım 99
Fight Unlimited	2000 ve ötesi
Fly	Ağustos 99
Heavy Gear 2	Haziran 99
Jane's A10 Warbird	Ekim 99
Jane's USAF	2000 ve ötesi
Big Alley	Ağustos 99
Shadow Company	Ağustos 99
Supermodel 2000	Temmuz 99
Spect Ops	Kasım 99
Wolfpack 2	2000 ve ötesi

## Vampire: The Masquerade Redemption

Belki daha önce gördüğümüz her şeyden daha güzel gözüken 3D grafikleriydi, belki daha önce görülmemiş Multiplay özellikleri, belki de konu olarak bizi almıştıydı. Vampire'in bizi etkilemesinin sebebi, (zombiler dedik ya). Sebebi ne olursa olsun, gördüğümüz andan itibaren bu oyunu hemen istedik. Günlük hayatımıza dair güçlü bir his geldi yer etti içimize. White Wolf'un aynı adlı kâğıt kalemle oynanan FRP oyunundan esinlenerek hazırlanan Vampire: The Masquerade, RPG oyunlarını yeni bir boyuta taşıyor. Vampire dünyası güçlü, onurlu bir şövalyeyi yönettiğimiz oyun, ortaçağdan günümüze (ve biraz da geleceğe) tam 600 yıllık bir zaman dilimini içeriyor. Onurlu şövalye ve korkunç vampir yaşamızın iç çatışmaları, yüzyıllar boyunca

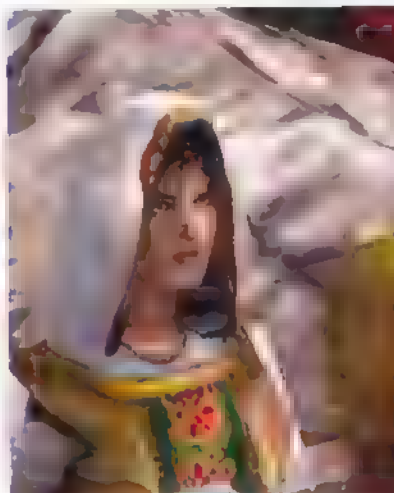


gizli den gizliye dünyada varlıklarını sürdürdiren yaşayan ölümlerin karanlık dünyasında sağ kalma mücadelesi sırasında kafanızı bir an olsun rahat bırakmayacak. Güçlü bir anlatımla ürpilten oyunun konusu, bavya tabanını oynanış için sağlam bir temel teşkil ediyor. Tüm RPG'lerde olduğu gibi kendi grubunuzu kuruyor, karakterlerinizi geliştiriyor, uçuncu şahıs kamera açısından gerçek zamanlı savaşlarda sağ kalmalar için emniyetten gelen yapıyorsunuz, ama Vampire için söylemeyecek tek bir kelime varsa, o da "alışıldık bir oyun" olduğudur. Multiplay oyunlar sırasında bir hikaye anlatıcısının olması ise CRPG'lerde (bilgisayar Role Playing oyunları) devrim yaratan yeni bir özellik.

RPG • Çıkış Tarihi: Aralık 99

## Ultima IX: Ascension

Yaklaşık 20 sene önce, bilgisayar oyunları henüz yatak odalarında meraklı birkaç genç tarafından hobi olarak yapılmış, ortaya bu ve güzelle bezenmiş destansı bir oyun çıkmıştı. Ultima adlı bu oyun, günümüze kadar tam sekiz oyuna ismin verdi. Serisi en son 1995'te Ultima 8'de bırakılmıştı. Görünen o ki aradan geçen 4 sene boyunca Lord British (Ultima'nın yaratıcısı) hiç de boş durmamış. Herhangi bir bilgisayar ve oyun platformunda şimdiye kadar yapılmış olan en kapsamlı ve güzel FRP olarak kabul edilen Legend of Zelda'ya PC'nin cevabı olarak nitelendirilen Ul-



tima 9: Ascension, en kısa şekilde ifade edersek, nefes kesici bir oyun. Grafikleri, oynanışı, atmosferi ile tamamen bir klasiğe yaraşan özelliklere sahip. Özellikle bir güneş doğuşu efekti var ki, çemenizin kaçmasına yol açtı. Tanıyacağınız gökyüzü alacakaranlıktan tatlı bir kırmızıya geçiş yapıyor, güneş yükseldikçe gökyüzü mavileşiyor, güneş göz almaya başlıyor, bulutların arkasına girince dünya gölgeleyen yor. Belki ufak bir ayrıntı olabilir, ama oyunun genelinde bu tür güzel özelliklerle karşılaşacaksınız. Ultima'nın bu son bölümünde gelişmiş büyü efekti, dünyaya yeni bir bakış açısı ve sizi çözmeye çalıştığınıza pışman edecek karmaşıklıkta bir konu olacak.

FRP • Çıkış Tarihi: Kasım 99



## Rainbow Six Rogue Spear

Rogue Spear de bir kaç, 1998 in en iyi action oyunları ndan biris i olan Rainbow Six devam ed iyor. Her anni terörist ekibi i leri Rainbow Six in is i bu sefer çok daha zor olacak, çünkü artık çok yavaş ma karatmış is i teröristler i siz yavaş yavaş anda savas mak zor u l d u ar z o fark lı mekanda geçen 18 bot, m ad e ve nea robine k ar tı ma, araştırma ve



şimdi bir i se k i d u a c a g ı z . O y u n daki v e m i s i n e n e n a s ı n a b i r d u r b u n l u t u t a g ı n k e n n e s i d e b e n i m a c ı m d a n b i r a r t ı s a v a s ı n ı p f a n s l a n v e n i k e s k i n i ş a n e a s k e r l e r t a r ı f ı n d a n k u l a n ı l a c a k Y ı p a s z e k a b e s i t e r g e r e k t e n g e l i ş t i r m i ş , r e h n e v e a e r o s t i l e r d e n ı l d ı g ı z t e p k e r e s k i s i n e n a z a r a n ç o k d a n a g e l e k e e . A y r ı c ı , g ö r e v k i t a k ı d e d i p , o y u n d a k i h e r h a n g i b i r k a r a k t e r i m g ö z u n d e n t e k r a r s e y r e d i b i l m e s e ç e n e ğ i d e e k i e n m a s ı n a t e r ö r i s t l e r d e d a h ı l . B u s e y e ç o k o l a r a g ı r a t ı g ı z s a l d ı r ı p l a n ı n d a k i e k s i k l ı g ı b u d a n e e k s i m i z .

Action • Çıkış Tarihi: Kasım 99

## Diablo 2

Beklediğimiz y ı n a r c a n z a h s e d e r k e n , Diablo 2'nin adı geçmezse tabiri ki baş m a z a t a ş v a g a r d ı . S ı n ı d ı g ı m ı z h a b e r l e r e g ö r e , o y u n d a b u e n i m e ş k a r a k t e r l e r d e r e d e t a n ı m ı m ı ş d ı r . İ n d e A r z o n , P a l a d i n , B a r n a b a n , S o r c e r e s s v e N e c r o m a n c e n i , B a n l ı d a n B a r n a b a n , t o r r i k a s ı t r a v e g ü c e s a h ı p b i r d o v u ş c u . D i ğ e r l e r i g i r 3 0 d a n ı z a k i n d e n e z g u v e t e n i k v e b u v u y u b e n z e r ö z e l ğ e s a h ı p ( b a r b a r a n b e v e y a p a m ı y o r . B u n l a r ı n a r a s ı n d a C r e s h t , g B l o w , H o w l v e S t o n s a y ı l a n l a r .

E k k a r a k , o y u n u n u ğ u c u b o l a m ı n d a y a p a n ı n ı n ı t t ı ğ ı n b ı l ı y o r a z . B u d a D i a b l o 2'nin 5. 70 o r u n d a t a n a m a n d e m e k . B i r g ü n e D a r k 2 3 a n b o l a m v e b o r f a n d e r t u ş a c a k . 1 . B o l u m M o n a s t e r y d e t e S t o r e s a t t e r S g a t l e s s E y e , G o r m e n e n G o z u n R a h ı b e l e r i M a s t e r i e t r a l ı m ı n g e ç e e k . 2 . B o l u m n ı c o l t e r e t g e r i d a n L u t G r e n d e , 3 . B o l u m n e s e k i b o l m ı ş b u y a g ı n ı n o r m a n l a r l a ç e v r i l i s e h n e K a r a s ı t a g e ç e e k . T e b r a c ı b i . B o l u m u n o r u n a . D i a b l o d a n d a n a b e v a k s l e ğ u n a t e k 3 . s o v a m e s e g e r k i d i n m a y o r u m .



FRP • Çıkış Tarihi: Temmuz 99

## Dark Reign 2

Dark Reign 2 başarılı ve zor olan ağır RTS'lerden Dark Reign'in devam ı . İ t a k o r u o t a r a k D a r k R e i g n ' d e k i o a y l a n a s e b e p o l a n e t r a s ı n ı n ı ş l e v e n e v e r e . D a r k R e i g n ' d e n o n c e k i z a m a n d ı n n e m e c g e ç e e 2 6 Y ı l a z a d ı n v a s d ı r ı g ı k a r ı b e i m p e r a t o r l ı k a k a r g ı b a ş k ı t ı m ı n k e ç i k s e v e r i m v e r d i ğ i m u c a s e d e a n l a n ı l ı y o r . D a r k R e i g n 2 u s k u z a m a k a r n a k s i m e t r i m i v e s a v a s g ü n l ü s r e s i m i z r e a l t i m e s t r a t e ğ i l e r i m i k o r u r k e n , s e v e r i a ğ ı n d e k i b i r a s k ı n ı n g e z e t d e n g ö r b u m e n i z e i z i n v e r e n b i r 3 D m o d e r n i l e h a z ı r l ı n ı y o r .

RTS • Çıkış Tarihi: Eylül 99

## STRATEJİ

## SPOR



# Episode 1 PHANTOM MENACE

## Star Wars

### STAR WARS

#### EPISODE I

### THE PHANTOM MENACE

On PlayStation 2 and PC



**D**inys-  
nu t  
çok b  
en b  
lin-k  
gu k

iklerinden biri olara

Star Wars uzun bir  
çekleyişten sonra yeni  
bölümü Phantom Menace ile gösterime  
girdi. Amerika'da fuarlar koparan  
film, sadece oynamak, T-shirt gibi  
şeylerin satışı ile yılda 4 milyar dolar  
kar eden George Lucas'ın kasaeni dol-  
durmaya devam ediyor.

Star Wars Phantom Menace filmi-  
nin gösterime girmesiyle birlikte piyasaya  
çıkan Star Wars oyunlarından birisi  
olan Phantom Menace'da piyasaya çı-  
ktı. Bu oyunlar çaşı olarak insanlara fil-  
mi lanse edebilmek için yapıyor olar-  
da, reklam için çıkarılan bir oyunun bu  
kadar kaliteli ve önemli yapılması, Lu-  
cas Arts halkından her ne için olursa  
olun tavla vermedikinin göstergesi. Ni-  
yetimiz ayrı konusuyla ilgili iki değişik o-  
yunda çıkan Lucas Arts, bunlardan ta-  
minimyle film konusuna paralelinde  
geligen bir senaryoya sahip olan Phan-  
tom Menace ile ilk defa bir filmin se-  
naryosunu birebir örnek alınarak yapılan  
oyun oluyor. Oyunun senaryosu filmi-  
nin belli bölümlerinin alınarak konunun  
genel hakimiyeti korunmadan aktarı-  
lması ile gerçekleştirilmiş. Tabii bu  
şeyle de oyun oynanmadan filmi izle-  
yip konuya hakim olmanın büyük bir  
avantaj olduğu da bir gerçek. Oyunda  
iki tım grafik modelleri filmdeki  
modellerle birebir tasarlanmış. Kısacası  
oyunun asıl amacı tümüyle filmi se-  
naryosunu oynayabilmeyi sağlamak.

Oyun ensonuna 3D olarak hazırlan-  
mış, siz olayları Resident Evil'da da  
Jugu gibi Third-Person açılarından takip  
ediyorsunuz. Kamera sizi yaptığınız ha-  
reketler doğrultusunda takip ediyor. Bu

şeyellik hızlı hareket ettiğinizde bazı o-  
layları gözden kaçırmama sebep olu-  
yor ancak oyunun atmosferini de iyi te-  
kilde algılamamızı da sağlıyor. Oyunun  
3D desteği ve ses efektleri gerçekten ha-  
rika. Özellikle klasik Lightsaber ses-  
leri kendiizi Obi-Wan-Kenobi'ye  
benzetmeye yarıyor. Belki de oyunun  
eksikliği diyebileceğimiz unsur müziklerin  
yetersizliği. Gerçi konunun kendine has  
karizması atmosferin yaratılmasına ya-  
rıyor da belli bir zaman sonra oyun  
da yeterli kadar müzik olmadığım his-  
setmeye başlıyorsunuz.

Phantom Menace piyasadaki tüm  
3D ses sistemlerine destek veriyor bu  
belki de oyunda bu özelliğin önemi ne  
kadar yaracağını bir gösterebilir. Çün-  
kü oyunda oynadığınız görsel açıdan ge-  
reği çerçerindeki tüm düşmanları göremi-  
yorsunuz. Düşmanlarınızın yada dok-  
sanbeşi de Droid olduğundan seslerin-  
den kolayca yakında mı uzakta mı an-  
layabiliyorsunuz.

**Yeni Bölüm**

Oyunun Naboo gezegeninden gelen  
Jedi Obi-Wan-Kenobi ve Jedi Master  
Qui-Gon Jinn ile başlıyoruz. Siz ilk  
olarak Obi-Wan-Kenobi'yi yönetiyor-  
sunuz. Qui-Gon Jinn kendi başına belli  
bir süre zamanında dolanıyor ve size ne  
yapmanız gerektiğini anlatıyor. Zaman  
zamanından ayrılma kadar iki bölüm bir  
Tutoriel havasında geçiyor. Oyunun

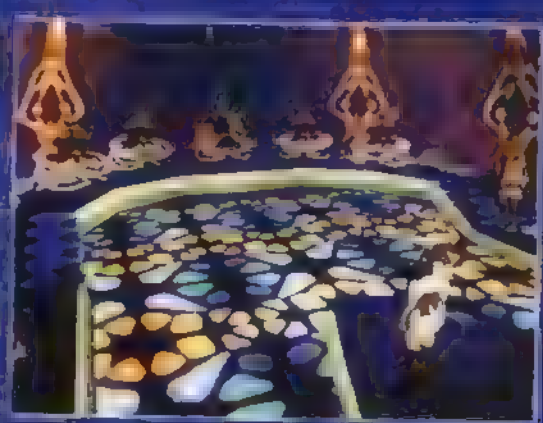
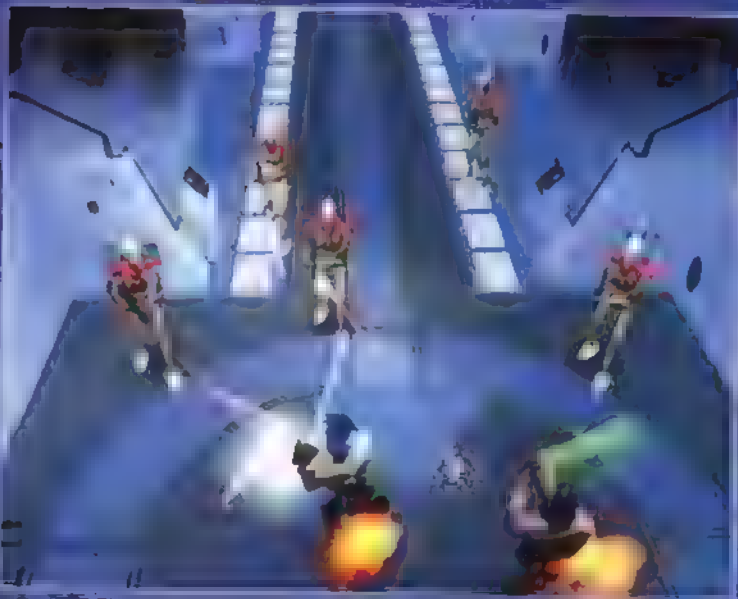
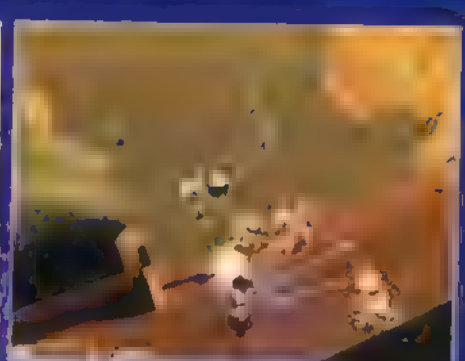
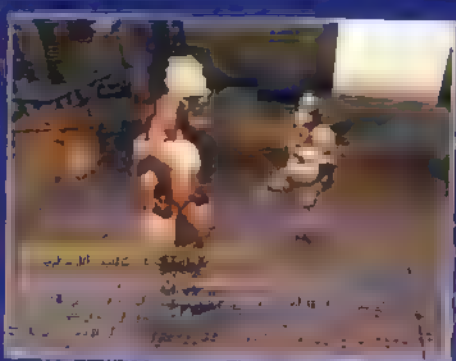
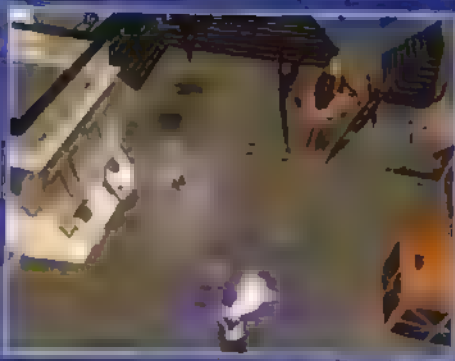
herleyen böl-  
ümlerinde se-  
naryonun gerekti-  
diği şekilde Qui-Gon  
Jinn, Queen Amidala ve  
Captain Panaka'yı da y-  
netyorsunuz. Doğal olarak  
silahlar ve fiziksel hareket-  
ler buna göre de-  
ğişiyor. Oyun filminde geçen  
tüm mekanları kullanıyor  
Naboo, Tatooine, Mos-Es-  
pa ve son olarak Coru-  
sant gezegenleri. Tüm bu mekanlar ayrı-  
birer bölüm olarak karınıza çıkıyor.  
Herbir bölüme has atmosferler  
olduğundan oyunda sürekli bir kundu-  
yenileme durumu var. Klasik Star Wars  
atmosferini ilk kez kadar hissettir-  
miş bu mekanlarda sadece savagmız  
oyna zamanında NPC'ler ile etkileşim  
olarak konuşuyor ve bilgiler alıyoruz.  
Oyunun herhangi bir bölümünde  
ak görev alıp birine yardım ederken  
veya yararak bir iş yaparsanız bu oyu-  
nun ilerleyen safhalarında işinize yar-  
ıyor.

Özellikle Mos-Espa bölümünde pol-  
dugunun tüm eşyalar karınıza çık-  
tırılacakları çözümlerde önüne yarıyor.  
Eğer önemli bir ayrıntı atlayınız, iler-  
leyen bölümlerde sorununuz. Genel-  
likle topladığınız eşyaları, harpuz  
kan, hissedicileri çözümlere kullanırken  
dikkat etmelisiniz. Bir kere kullanma-  
mız plan bir eşyayı gerektirir bir y-  
erde kullanıp harcarsanız, olayı tekrar so-  
parlamak hayli zordur.

Filmin bir bölümünde Qui-Gon Jinn  
ile Obi-Wan Kenobi, Anakin Skywalker  
ile Tatooine gezegeninde anıyorlar.  
Filminde bu sahne çok önemli bir kar-  
şıya çıkıyor. Oyunda tüm Tatooine bölümünde an-  
latılıyor. Bu başlangıçta oyu-  
nun her bölümünde anaacın diğerin-  
den farklı ancak genel hikayeyi tanıma-  
ya yarayan öğeler.

Oyun klasik Rpg oynatmasını odu-  
ğu gibi bir lavyacı bölüme içeriyor.  
Burada sağda solda bulduğunuz veya  
satın aldığınız eşyaları saklıyorsunuz.





Özellikle bulduğunuz eşyaları doğru yerde kullanmaya çok dikkat etmelisiniz. Oyuna sürekli bir aksiyon geçilebilir fakat ota da bu oyuna bir Adventure olduğunu unutmayın ve sabırlı davranın. Nereden yarına gelecekseniz oza başlayan NPC etkileşimi sizin için hayatı değiştirebilir pol olabilir. Herkesin arka arkaya konuşmasını iki NPC farklı bilgiler verebilirler. Bu oyuna gerçeklik kanyon.

NİC'ler dışında sürekli bir yayımlanma bilgisi veren partuciyel dökümanlarla dinlemeliyiz. Çünkü onların sürekli olarak bizden beklediği bir şekilde, bir yerde kullanacağımız bilgileri

[illegible]

Her ömürüne çetin Derik'e sal  
 Armahtanlar biröz daha cesur ki  
 Kondukları hisetirirmeden oturdurdu  
 Dolanmaya çalınmaz lehinin diler  
 Geri bir ölmekle yerdin bir meşuk  
 "Gün şun şun çarçur" deyip, "İnşaa"  
 "İz gencde" diler eyle. "Bajır" diler  
 "Mak idiyen" diler "Kürk" diler "Şavaz"  
 "Din" diler "Şavaz" diler "Şavaz"  
 "İz ölmekle yerdin bir meşuk"  
 "İz ölmekle yerdin bir meşuk"  
 "İz ölmekle yerdin bir meşuk"  
 "İz ölmekle yerdin bir meşuk"

Oysa, bizim himni üzlediğimiz yarı-  
yitirak yapıldığından, bizim gibi film  
gösterime girilenden üç ay sonra ilk kez  
karında Kalan Star Wana hayranları bu  
oyunu oynamak istemeyenleri ve o  
yuna oynayanlar filmin heyecanını ke-  
şetçileri izleyebilirler. Ancak bu oyun  
"dynamak" ile film üç ay beklen-  
mesi de saçmalık olacağı bir gerçek. Sa-  
mac olacak denilen gibi içinde Kemal Sü-  
mal mühteraz eden Star Wary ile alakalı  
bu olay bile ota ilgisini geçen bizim  
bu oyuna zaten ilgisizlik, film  
ter aradan biryüz yıl sonra mik-

Her Oyunun tam gücünü sadece  
ay Level'de bulabiliriz.

১৩৩৩

Lucasarts • Adventure • 1 CD

İNCELEYEN	Edin Erku		
SİSTEM	PC 486	HD Alanı	150 MB
İŞLEMCİ	333	CD-ROM	
RAM	32 MB		Yok
3D Hazırlanma	D3D, Glide,		
OYNATABİLİRLİK	★★★★★★★★		
GRAFIK	★★★★★★★★		
ATMOSFER	★★★★★★★★		
Ses/MÜZİK	★★★★★★★★		
Bilgi İçin	: <a href="http://www.lucasarts.com">www.lucasarts.com</a>		
Level CD	: Verilmeci		



# Episode 1 THE RACER

## Star Wars

LEVEL

Belki daha önce hızlı bir

oyunadınız ama bu kadar

oyunmadığınızda emin olun.

S

Star Wars Episode 1: The Phantom Menace filminin bir bölümü olarak tasarlanmış olan The Racer, filmdeki en eğlenceli bölümlerden biri olan Podracing oyununu oynatıyor. Filmde Anak'in Skywalker'ın Tatooine gezegeninde yapılan ve yaklaşık 10 dakikalık süren Podracing yarışını, filmi en eğlenceli ve orijinal bölümlerinden biri olarak izleyenleri büyüliyor. Sadece bu bölümde değil, aynı zamanda diğer bölümlerde de, bir sahneye bayılacak olan (3. ay sonra) Star Wars manyakları için mükemmel bir öğe olacaktır.

Oyun, Wipeout ve Deshkar'a tipik renkli bilimkurgu yarışlarına benziyor ve her zaman olduğu ve olacağı gibi kendini Star Wars konulu bir oyun olarak tanımlıyor. Podracing araçları birbirine manyetik bir bağ ile tutturulmuş iki jet motoruna bağlı bir kabinden oluşan araçlar. Bu araçlar Turbo gücünü kullanmadan en az 500 mil hız yapabilmektedirler. Genellikle 3-4 gözlü, ikiden çok uzvu olan elemanlar tarafından kullanılırlar. Çeşitli sıklardan 12 yarışmacı seçebilirsiniz. Bunların arasında Anak'in Skywalker da var ki zaten oyun dışındaki zihni yaratıkları seçeceğinizi zorlaştırmıyor. Bu yarışmacılara sahip

dukları araçlar birbirlerinden farklı özelliklere sahiptir.

Aracın parçalarını yenileyebilirsiniz. Yarışınız olduğunda pek çok itemal gelir.

Oyunda, 8 değişik gezegen ve 21 değişik futuristik atmosfer sahip yarış alanları yarışmaktasınız. Bu yarış alanları atmosferleri birbirlerinden tamamen farklı. Çevresel efektlerin yanı sıra bu yarış alanları mekane göre değişik engellerle karşılaşıyorsunuz. Bunlardan Tatooine gezegeninin ilk pisi, filmdeki yarışın geçtiği pisi. İlk olarak, çeşitli gizli pistler var. Oyundaki ana amaç, en hızlı derecelerde çampiyon olduktan sonra imparatorluk çampiyonu Zabu'da yarışmaktır. Her yarışın en az iki döngü vardır. Her yarışın sonunda birinci olanın aklı taktirde aynı bölüme

giriş yapmak zorunda kalıyorsunuz ve bu bölümlerde derecelere göre diğer bölümlere geçebilirsiniz. Aldığınız derecelere göre elinize geçen para tutarında yarışmada çeşitli yenilikler yapabilirsiniz. Aracınızda yapacağınız yenilikler oyundaki başarılarınızı direkt etkileyecektir. Racer'daki mükemmel 3D grafikleri ve ses efektleri insanı gerçekten etkileyecek. Özellikle efektleri özellikle Racer'da ve Deshkar'da olduğu gibi abartılı ve gerçekçi yapılmış olmaları çok oyunun atmosferine yardımcı oluyor. Oyundaki tüm bölümlerde farklı mekanlar olmasın, dolayısıyla da her bölümün kendine özgü atmosferi olması oyunun atmosferine katkıda bulunuyor. Araçlar yere yakın olmalarından dolayı olan bu yarışın hızı fazlasıyla hissediliyor. Tabii mükemmel 3D oyunun yapımına katkıda bulunan diğer yarış oyunlarında bulunan araçların hareket etme şekli de bu yarışın hızını artırıyor. Racer'da yok. Her bölüm sonunda yarışın sonucu belli oluyor ve o bölüme geçebilirsiniz. Eğer yarışın sonunda birinci olursanız, yarışın devam ediyoruz demektir.







The Race, giderek zorlaşan bir yarışa sahip. Eğer başta oyunu Easy modundan başlıyorsanız Semi-Pro Class yarışlarının sonunda kadar fazla zorlanmayacaksınız demektir. Ancak daha sonra yarış alanlarının büyümesiyle oyun üzerindeki zorlaşma ve zevk almaya başlıyorsunuz. Easy zorluk derecesinde oynamanızı pek tavsiye etmemiz çünkü ilk yarışlar abartılı kolay oluyor. Şimdi size biraz taktik veriyim, te denemekten bir başarısızlık empiyoluk yoktur.

Bu oyunu hakikiyetle oynamak ve eğlenmek istiyorsanız, kendinize bir analog joystick alın. Aksi takdirde oyun size döndürebilir.

Bir yarış çarpıp aracınızı yokettiğinizde sizi oyuna kaldığınız yerden değil bir zaman kaydı ile devam ettirirler. Bu zaman kaydından minimum kaçınılması için ilk Upgrade edeceğinizi özellik Acceleration olmalı. Böylece yarışta kazandıktan sonra daha çabuk hızlanıp siz hızlanmaya çalışırken 600 mil hızla yollarına devam eden diğer araçlara yetişmiş olursunuz.

Oyunun Turbo özelliğini gaz pedalı ile sürekli kullanmayın. Gösterge paneli üzeri yandıktan az bir süre sonra turbo aracı çalışmaz, motorlarınız patlar. Bu aralar yerler boş anlık olarak hava havu, çekin. Böylelikle aracınızı kaybetme riskini ortadan kaldırabilirsiniz.

Oyunda kriptoları yapay zeka tarafından üretilir. Eğer Easy ile oynarsanız kriptolarınız size gerçekten düşer. Eğer yarışları: Mosca puları ve kriptolarınız size sağa veya sola itilip dövrürlere çarpanarak kaybolurlar.

Oyun boyunca neçtiniz araç Upgrade ederken, ilk olarak tüm özellikleri almalı, yukarı çıkmalı ve daha sonra bir özellik üzerine Upgrade'lerinizi de-

vam etmelisiniz. Aksi takdirde oyun boyunca yaptığınız Upgrade'ler yeterli olmuyor.

Frenlerin pek kullanılmaması, bir yarışta kaçınılmazdır. Fren yapıldıkça sonra hızlanma için kaybederiz. Bu yüzden Paramektron isimli yarışta fren kullanmama tavsiyesi var.

Her yarışta bir tane Upgrade almalısınız. Eğer yarışta bir tane Upgrade almalısınız. Bu yolla size yarışta bir tane Upgrade almalısınız.

Eğer yarış sırasında alacağınız bir araçta sonucu aracınızın çabuk dağılması istemiyorsanız, bir Druidlerden almalısınız. Bu yarış sırasında Repair yarışta başarınızda aracınızın çabuk dağılması ve oyunda başarısız olmanızı önler.

Havaara girin ve aracınızı inceleyin. Eğer yarışta bir tane Upgrade almalısınız. Bu yolla size yarışta bir tane Upgrade almalısınız.

Eğer yarış sırasında alacağınız bir araçta sonucu aracınızın çabuk dağılması istemiyorsanız, bir Druidlerden almalısınız. Bu yarış sırasında Repair yarışta başarınızda aracınızın çabuk dağılması ve oyunda başarısız olmanızı önler.

Her yarışta bir tane Upgrade almalısınız. Bu yolla size yarışta bir tane Upgrade almalısınız. Eğer yarış sırasında alacağınız bir araçta sonucu aracınızın çabuk dağılması istemiyorsanız, bir Druidlerden almalısınız. Bu yarış sırasında Repair yarışta başarınızda aracınızın çabuk dağılması ve oyunda başarısız olmanızı önler.

Her yarışta bir tane Upgrade almalısınız. Bu yolla size yarışta bir tane Upgrade almalısınız. Eğer yarış sırasında alacağınız bir araçta sonucu aracınızın çabuk dağılması istemiyorsanız, bir Druidlerden almalısınız. Bu yarış sırasında Repair yarışta başarınızda aracınızın çabuk dağılması ve oyunda başarısız olmanızı önler.

#### LUcas Arts • Yang • 1 CD

İNCELEYEN	Edin Erkut
SİSTEM	Win 95/98 HD Alanı 150 MB
İŞEMCİ	Pentium 200 CD-ROM
RAM	32 MB Multiplayer Var
3D Hızlandırıcı	3D, Glide
OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★★★★
GRAFIK	★★★★★★★★★★
AİTMOSFER	★★★★★★★★★★
SES/MUZİK	★★★★★★★★★★
Özellikler	
Level CD	Verilmeli



# Episode 1 THE GUNGAN FRONTIER Star Wars



sonuna kadar yararlanmaya and içen George Lucas, Episode 1'ciliğini de fırsat bilerek, aynı anda Episode 1 konulu bir oyunu piyasaya sürdü.



**Gülün Dikeni Vardır**

Maalesef Gungan Frontier, diğer Episode 1 konulu oyunlara kalitesiz yapılmıyor. Grafikler çok zayıf, sesli bir 3D engine tarafından destekleniyor, bunlar

icin, okyanusun derindeki deniz ırmaklarını kullanıyor-

lu yapı, işlemcisi pek fazla yormadan iş görüyor. Grafikler çizimci. Kona yani 3D hızlandırıcısız olan bile kullanılabiliyor. Açıkçası çim detaylar açkice benim Celero 300A'da gözüle görülür takılmalar oldu. Canavar gibi TN kartın kasama içinde yapıtıyken, ben bu oyunu bu kadar yavaş oynamak istemiyordum. Ayrıca, grafikler de o kadar ağır değil, çok yüksek derin seviyesinde bile pekala görünüyor. Ses ise müzikler olay biraz kuruyor, müzikler yavaş sayılır ama yaratıkları sesleri oldukça güzel. Daha çok küçükler yönelik tasarlardan, oynanabilirlik yönünden de bir sorun yok. Ama bazı bir atışokları eliktirli var. Daha bir gün önce Phantom Menace oynayıp atışma saları ekmiş, Pod Racer'da ses bixim katlayıp Need for Speed 4'ü bir kenara atmış olma saydım bile bu oyunu sizlere tavsiye etmezdim. Ama bu haliyle kesinlikle tavsiye ediyordum. Ne diyelim, derisi bir sonraki Episode 1 oyunu Obi-Wan Kenobi'ne başına. U

**T**he Gungan Frontier, Episode 1 konulu oyunlardan herneki türünde olsa tek oyun. Sine Battle of Naboo'nun kahramanı olacak. Gungan Yabek Konseyi tarafından oldukça önemli bir görev veriliyor. Şu gündaki şehrin nüfus arızatından yetersiz kalmaktadır ve Naboo'nun aylarından birisine koloni kurmak istemektedir. Ama bir sorun vardır, bu ayda hiç hayat olmadığı için yaşamı elverişli değildir. Tabii bizim bu olayda etkimiz nedir diyecekainiz, sizin göreviniz burayı çepiri hayvan ve bitkilerle besleyerek, yaşamı elverişli bir hale getirmek. Ekolojik dengyi kurduğunuzda Gungan'lar buraya taşınacak ve sizin kurduğunuz dengyi bozmaya başlayacaklar. Bu noktadan sonra sizler ki hat zorlayıyor çünkü, çepiri insanlar gibi, Gungan'lar da doğayı medikleri gibi kullanmak isteyecekler. Hem onları memnuniyetli tutmak için yaşamı azaltmasını sağlamak, hem de doğal dengyi kurmak artık sizin işi.

## Ah şu Gungan'lar!!

The Gungan Frontier esas olarak 10 yaş arasındaki çocuklara yönelik tasarlanmış bir oyun. Arayış ve kaynak yönetimi gibi unsurlar oldukça basit tasarlanmış. Bu oyuna hemen alışmanızı kolaylatıyor. Ama oyunun konusunu, vahşet yıldı ve öldürmekten başka bir şey yapamayan oyunlardan hoşlanmayan her yaşta insanı sevmi kendisi pek olabilir.

Gezegen üzerindeki dengyi kurmak-

tanıyor. Aracından karaya atığınız bu iki rohumları ve hayvanlar (yaratıkları) ekolojik dengyi kurmanızı sağlıyor. Hangi hayvanın hangi bakıyı verdiği, onun hangi hayvanı yediği anlaşılması çok basit bir besle zinciri sayesinde anlaşılıyor. Eğer hermeniz oyundaki Creature-Critter seçeneğiyle kendi yaratık ve bitkilerinizi dünyaya ekseniz de mümkündür. Gezegen üzerindeki yaşam ortamı olduğunda, Gungan'lar da gelip deniz altındaki şehirlerini kurmaya başlıyorlar. Tabii şehirlerinin büyümesi için kaynak gerektiriyor, enstraki tek kaynağınız sizin kurduğunuz dünya içinde yaşayan hayvan ve bitkileriniz. Sizin yaptığınız gereken şey, Gungan'lara hangi türden ne kadar toplayabileceklerini söyleyerek hem onları memnun etmek hem de gezegenin doğal dengesini korumak. Tabii basit görünken bu işlemin bir süre sonra doğal afetleri de olaya girmesiyle oldukça karışık bir süreç oluyor. 8-10 yaşındaki bir çocukun bu oyunun hakkını vermek oynayabileceğini de sanmadığını hemen biliyordum.

Oyunda yapmanız gereken olarak birbiri ortan oluşturmak. Geniş bir alanın arızatı rohumları, bir süre sonra sizin kontrolünüz dışında da çoğalmaya başlıyor. Bu noktada istediğiniz bir otu bu hayvanı ortada saklamamız. Daha sonra bunlar da üremeye başlıyor. Etrafı bunları da için içine kattınız mı, dünya kendi kendine işlemeye başlayacaktır. Eğer oyunun kolay zorluk seviyesinde oynarsanız, hayvanlarınız için gereken bitki türleri, gereken miktarlarda otomatik olarak gezegeni atılacaktır. Daha zor seviyelerde ise sizin uğraşmanız gerektirir.

## The Gungan Frontier

Lucas Learning • RTS • 1 CD

İNCELEYEN	Şinan Akbal	
SİSTEM	Windows 9X HD Alanı	85 MB
İŞLEMCI	Pentium 166 CD-ROM	4Hzlı
RAM	32 MB	Multiplayer Yok
3D Hızlandırıcı	Gerekmiyor	
OYNANABİLİRLİK	★★★★★★	
GRAFİK	★★★★★★	
ATMOSFER	★★★★★★	
SES/MUZİK	★★★★★★	
Bilgi için		
Level CD	Verilmeli	



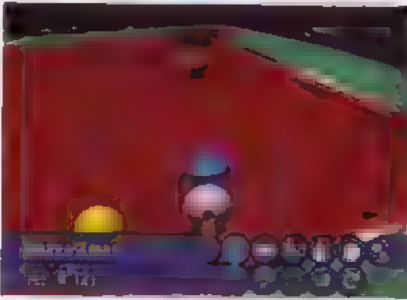
# Poolshark

**S**adece futbolun spor olarak görüldüğü ülkemizde, kahvehane kenarlarında yıllarca gelişmeye çalışan bilyardo asil Arar saionu çığırının son zamanlarında popülarite oldu. Senin Saygıner'in de bir Türk dünyaya ödül şeklinde ortaya çıkarak Avrupa ve dünya şampiyonalarında hatırı savlar dereceleri alması medyanın o zamanlar pek bir ilgisi çekmemiş olsa da bu işin meraklıları bu haberleri gayet yakından takip ediyorlardı. Neyse gelelim bu güne. Gremlin Interactive'deki adamlar bilyardo bir oyun yapalım ama bilyardo üzerine olsun. Bavağı ilginç ve eğlenceli olsun, hatta Multiplayer üzerine geliştirilelim ki çok da zevkli olsun çünkü herhalde ve sonra da veme den içmeden bu oyunu yapmışlar. Ama ne kadar başarılı oldukları tartışılabilir.

## Hangisinden Oynayalım?

Interplay'in Virtual Pool'u temel alınarak hazırlanan Pool Shark bir çok yeniliğe de ev sahipliği yapıyor. Oyun içerisinde dünya üzerinde çeşitli yerlerden gelen toplam 18 tane rah hastası, rahatsız bilyardo oyuncusu ile dünya şampiyonluğunu kazanmak için mücadele etmek zorundasınız. Bu karma serserilerden, beyefendilerden ve tabii ki gayet hoş hatunlardan oluşuyor. Tabii ki bu tipler zorluk derecesine veya oyun türüne bağlı olarak değişebiliyorlar. Hemen net oyunda olduğu gibi 3 tane zorluk seviyesi bulunan oyunda, yine her zaman ki en sağlıksız en kolay olanı. En azından ben günlük hayatımı bilyardo oynamayan bir insan olduğum için bana öyle gelmiş de olabilir. Eğer kendinize güveniyorsanız, profesyonel olarak da oynayabilirsiniz illaki bu rakiplere karşı da oynamak zorunda değilsiniz. Oyunun oldukça sağlam bir Multiplayer desteği var bu sayede oyuncu sayısı tam 16 kişiye kadar çıkabiliyor. Bana sormayın ben denemedim ama oldukça ilginç olsa gerek. Oyunu direkt modem bağlantısı ile karşı numarayı arayarak, seri bağlantı ile direkt kâğıdaki bilgisayara bağlanarak veya TCP/IP protokolünü kullanan bir ağ üzerinden rahatlıkla oynayabilirsiniz. IP numarası konusunda herhangi bir sorunu yaşamamak için, yine CD içerisinde gelen ve kendi IP numaranızı görebileceğiniz Yo3Are aracını kullanabilirsiniz.

İster klavye ister fare kullanarak oynayabileceğiniz oyunda, bunlarla ilgili herhangi bir ayar mevcut değil. Sadece fare tuşlarının yerini (herhalde solaklar da düşünmüşler) değiştirebilir ve yine



fare kullanırken analog veya dijital yuruş arasında seçim yapabiliyorsunuz. Bunlar haricinde oyun için de çok fazla bir ayar yapma şansınız yok zaten. Oyun başlamadan önce kullanmak istediğiniz grafik kartı sürücüsünü seçmiş, oyun içerisinde kullanmak istediğiniz grafik detayını, ses ayarlarını yapılabiliyorsunuz. Grafik kartı sürücüsünü seçmeniz gereken pencere de tüm denemelerimin neredeyse yarısında Voodoo2'yi görmedi. Büyük bir hata Bilgisayar Reset yemekten müstesna bozdu yav. School of Pool bölümünde oyunda oynayabileceğiniz bilyardo türlerinin US ve UK kuralları, çeşitli atış stilleri interaktif olarak gösteriliyor. Burada ilginç olan ise tanezi atışlar bölümü. Eğer bilyardo da iddialıysanız bu atışları çok çalışıp, gerçek hayata geçirebilirsiniz. Çünkü bunların tümü şampiyonların gösteri maçlarından alınmış atışlar.

## Hangi Top, Hangi Delik?

Bilyardo oynamak zorunda kaldığınız masalar ve mekanlar doğruysa, söylemek gerekirse ben hiç tatmin etmedim. Bazen bir cam masa üzerinde bazen ahşap su-buk rengarenk bir masa üzerinde. Zaten eğer Direct 3D veya 3D hızlandı

Stres atmak için yapılan çeşitli sporlar vardır. Golf, bilyardo vs. Eğer evinize bilyardo masası alacak kadar paranız yoksa, hemen bilgisayarınızın başına geçin ve belki de hayatınız boyunca göremeyeceğiniz masalar üzerinde oynayın.



ıcı bir kartınız yoksa bu oyunu pek de oynamak isteyeceğinizi zannıtlıyorum. Aynı zamanda çalın müziğin uylaması (techno ağırlıklı), clicklerin kötüluğu ile birleşince, burada ne işim var diye düşünmeye başladım. Son olarak bu hakkında söylemek isteyeceğim bir şey var. Sadece meraklılarına hitap eden o bir bilyardo oyunu işte.

5

## Poolshark

Gremlin • Spor • 1 CD

İNCELEYEN	Phantom
SİSTEM	Win 95/98 HD Alanı : 40 MB
İŞLEMCI	Pentium 200 CD-ROM : 4Hzli
RAM	16 MB Multiplayer 16
3D Hızlandırıcı	Glide, Direct 3D
OYNATABİLİRLİK	★★★★★
GRAFIK	★★★★★
ATMOSFER	★★★★★
SES/MÜZİK	★★★★★
Bilgi için	★★★★★
Level CD	: Verilmeli



# Wild Metal Country

**E**skiden Amiga'sı olanlar Tanks oyununu belki hatırlar. Bu oyun oldukça basit bir yapıya sahipti ve oynamaı öğrenmek insanın birkaç dakikasını alırdı. Ama bunun yanında, daha önce görülmemiş oyun yapısı ile, özellikle iki kişı ile oynandığında inanılmaz derecede zevk veren bir oyundu. Karşılıklı iki tepeye konuşturulmuş iki tank birbirlerine sıra ile ateş ederek yok etmeye çalışırlardı. Şimdi açıklayacağım oyun olan Wild Metal Country de bu oyunun 1999 versiyonu. Doğal olarak grafik, ses ve içerik yönünden ondan kat kat üstün, ancak ana mentalite olarak aynı.

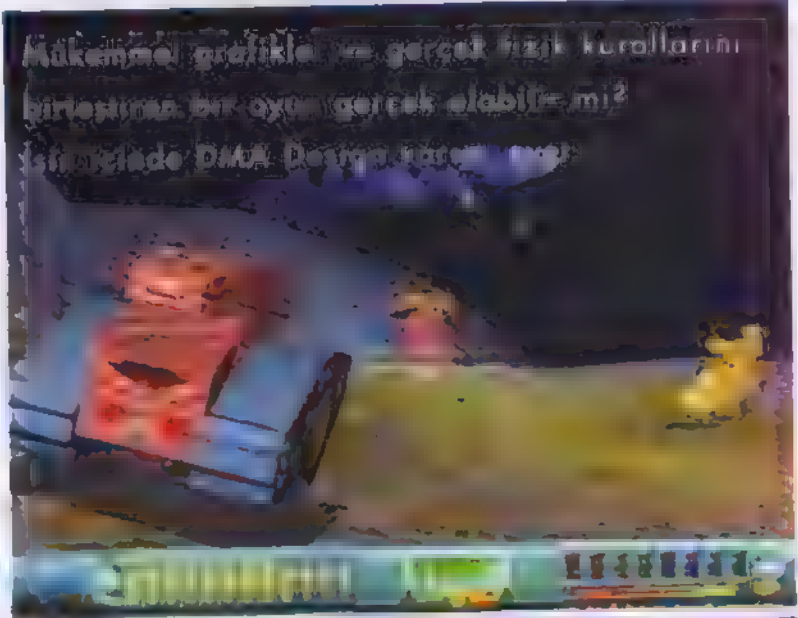
İlk büyük çıkışı Grand Theft Auto ile yapan ve bu yeni oyunla da çıkışı sürdüreceği benzeren DMA Design, bu sefer de geleneğini bozmadı ve Wild Metal Country ile son derece orijinal bir oyuna adını yazdırdı. Ama bu sefer başarıyı GTA'da olduğu gibi sadece de ha önce örneği görülmemiş bir oyun yapısı ile değil, teknik özellikleriyle kazanmaya çalışıyorlar.

Oyuna şu an piyasadaki tüm ileri düzey Multimedia araçlara destek veriyor, ki bu da pek çok büyük şirketin iddialı olmayan yapımlarında önemsenmediği bir gerçek. Wild Metal Country simülasyon, strateji ve aksiyon öğelerini birarada bulunduran bir oyun. Her ne kadar aracınızı Third-Person açılarından yönetseniz de, aracınızı kullanış prensipleri açısından bir tank simülasyonu olarak görebiliriz. Ama kesin olan bir şey var ki, DMA Design, yarattığı bu son derece orijinal oyun ile piyasada kendine yer edinmeyi başaracak.

## Hikaye

Bilmem kaçınıcı yüzyılda Tehric sisteminin uç gezegeni büyük imparatorluğa karşı girişilen savaş sonucunda terk edilmiştir. Biyolojik organizmaları kontrol etmek için yaratılan akıllı askeri makineler insan nüfusunu kontrol etmeye başlamıştır. Bunun yanında, bu makinelerin asıl istedikleri tüm biyolojik yaşamı kontrol altına almaktır.

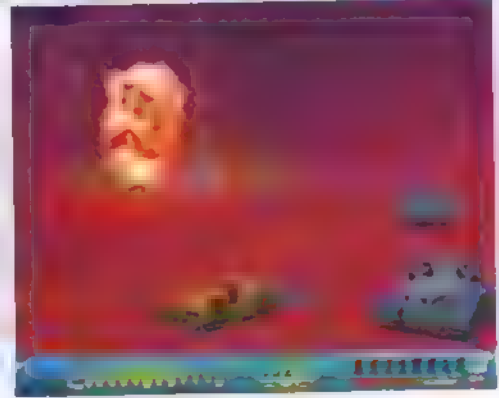
Bu yapılanmaya karşı çıkan asi bir grup insanın amacı, kendilerine hükmetmek isteyen bu makinelerin zekalarını oluşturmakta kullanılan hayvanların zeka ve davranış özelliklerinin depolandığı tüm enerji kapsüllerini toplamaktır. Tüm bu kapsüller toplandığında bu makineler çöp tenekesi olarak kullanılacaktır ve Wild Metal Country özgürlüğüne kavuşacaktır. Tabii böyle orijinal bir oyuna bu denli dandik bir



hikaye uyduran zihniyete ne demeli bilmiyorum.

Oyunun Engine'ı tüm ileri düzey teknolojiyi destekliyor. Tüm grafik API'leri ve EAX, A3D destekleri ile manılmaz çevresel efektler sağlanmış. Oyunun grafiklerinde Smooth Graphics denilen; Recoil, Rollage gibi oyunlarda da kullanılan bir motor kullanılmış. Senaryo gereği olay terk edilmiş gezegenlerde geçtiği için ortalık son derece sessiz ve sakin, tabii bu da bir süre sonra insanı sıkıtmaya başlıyor. Bu güzel grafikler ile arka planı biraz daha ayrıntılı yapıldı, oyundan çabuk sıkılmak önlenebilirdi. Düşmanlarınızın, oyunun geçtiği alanın hayli büyük olmasından dolayı özellikle ilk bölümlerde aralarında büyük mesafeler olması da sıkıcı bir durum oluşturunca. Çünkü bir düşmanı hakladıktan sonra bazen diğer bir düşmanı bulmanız zaman alıyor, bu da oyundan soğumanıza sebep oluyor.

Bunun yanında, Wild Metal Country piyasaya lanse edilirken sürekli dile getirilen fiziksel erki-tepki sistemi de gerçekten son derece etkileyici. Bu sistem, kullandığınız aracın ve yaptığınız top atışlarının dış etkenlerden etkilenmesi üzerine kurulu. Genelde dağlarda tepelerde dolandığınız için, bu etkileşimi kesin olarak hissediyorsunuz. Savaşabileceğiniz araçların farklı hız ve ağırlık noktaları bulunduğu için, her araçla farklı stratejiler geliştirerek oynamalısınız. Örneğin Cheetah adlı araç ile

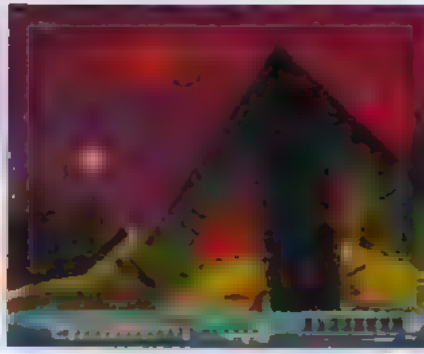


hızından dolayı kaçarak oynamanız lehinize olur. Ancak bu araç dengersiz olduğundan tepelere doğrudan giderseniz, tepe taklak oluyorsunuz. Doğrulana kadar da Mevlanızı buluyorsunuz.

Seçebileceğiniz beş değişik araç var. Bunun yanında 17 değişik özellikte düşmanınız bulunuyor. Burada seçtiğiniz ve rakibiniz olan araçlar isimlerin çağrıştırdığı hayvanların özelliklerine göre ayarlanmaya çalışılmış. Hem sizin hem de düşmanlarınızın araçları silah ve makine aksamı yönünden oldukça basit. Oyunu uzun süre oynadıktan, tek silah çeşidi olduğunu fark ettikten ve sürekli aynı efekti gördükten sonra, sapanla savaşıyormuşsunuz gibi geliyor. Bu unsur belki de oyunun en büyük eksiği.

Oyunda 27 değişik bölgede savaşıyorsunuz. Bu bölgelerde toprak çeşidi, hava durumu gibi unsurlar da değişiyor. Oyunun kontrolleri ise son derece basit. Yalnız oyunun fizik modellemeleri gerçekçi olduğundan, defalarca çıktı





ğınız bir tepeyi sıcak savaş sırasında yeterli hızı alamıyor ve çıkamayabiliyorsunuz. Bu unsur, oyunun aksiyon yönünü bir nebze bastırıp ister istemez oyuna stratejik açıdan da yaklaşmanızı sağlıyor.

Klasik 3D Shooter oyunlarında görevleriniz genelde oldukça lineerdir. Yapmanız gerekenler çeşitli düşmanları yok edip bölümleri geçmektir. Zaten senaryo bu yönde işler. Ancak Wild Metal Country'de düşman yok etme olayının yanında, enerji kapsülleri adı altında Flag toplama gibi bir amacınız da var. Savaşmış bölgeler genellikle dağlık olduğundan oyuna başladığınızda bu Flag'leri göremiyorsunuz. Bu büyük dealebiyecek alanlarda gezerek onları buluyor ve düşmanlarınız tarafından yok edilmeden oyuna başladığınız noktaya donmeye çalışıyorsunuz.

WMC, aslında Multiplayer yönüne lanse edilecek çok daha başarılı olurdu. Çünkü oyunun yapısı takım oyunu olayına çok uygun. Sadece senaryonun rezilliği göz önüne alındığında Multiplayer desteğinin değeri ister istemez hissediliyor. Oyun her türlü Multiplayer ortamda oynanabiliyor. Ancak benim tavsiyem, olayı Single Player oyunlarda kavradıktan sonra direkt Multiplayer olayına girmeniz. İnternet bağlantısı olanlar Heat.net aracılığı ile oyunu bedava oynayabilirler. Zaten bir defa oynarsanız bir daha bırakmıyorsunuz. Çünkü oyunlar son derece aktif oluyor ve sizi sıkacak kadar uzun sürmüyor. Tanımasanız bile takım arkadaşlarınızla fikir alışverişini yapıp stratejiler geliştirebiliyorsunuz. Tabii durum böyle olunca, Single Player oyunlardaki monotonluk, yerini çok zevkli savaş oyunlarına bırakıyor.

## Savaş Taktikleri

Aslında oyunda yapmanız gereken tek şey, tüm araçları deneyip seçtiğiniz aracın özelliğine göre bir oyun karakteri yaratmanız. Yapay zeka vasat denebilecek düzeyde. Sizi zora sokmayacak, ama oyundan da soğutmayacak şekilde tasarlanmış. Bunu dikkate alarak stratejinizi pasif veya aktif oyun tarzı olarak belirlemelisiniz. Saklanarak uzaktan atışlarla savaşabilir ya da direkt düşmana saldırıp seri atışlarla onları yok edebilirsiniz. Bu seçimler sizin yaratacağınız kişisel oyun karakterine bağlı. Yalnız nasıl oynarsanız oynayın,

dikkat etmeniz gereken bazı unsurlar var:

► Asıl amacınızı unutmayın, yapmanız gereken enerji kapsüllerini toplamak. Düşmanların hepsini temizlemek zorunda değilsiniz. Zaten bunu yapmaya çalışmak, hem zaman kaybı hem de amacınızı riske atacak bir eylem olur.

► Özellikle beşinci bölümden sonra oyun alanları oldukça büyüyor. Bu yüzden de ortalarda dolanırken kaybolmanız kolaylaşıyor. Bunu engellemek için kendinize bir işaret seçin. Bulduğunuz yerde sürekli dönerek iz bırakabilirsiniz veya buna benzer kendinize özgü işaretler bulun. ► Eğer kapsüller ulaşamayacağınız yükseklikte ise ya da onların bulunduğu yerlere ulaşamıyorsanız, uygun bir açıdan onlara ateş edin. Bu yolla onları hareket ettirebilir ve aşağı düşürebilirsiniz.

► İster istemez yakın çatışmaya giriyorsanız, seri ateş yapmaya çalışın. Çünkü yakın mesafede isabet oranı düşmanın hareketli olmasından dolayı hayli düşüyor.

► Genellikle düşman hedefe yaptığınız uzak mesafeli ilk atışlar başarısız oluyor. Bu isabet oranını oyuna alıştıkça artıracaksınız ve daha az ateş yaparak hedefi daha çabuk vurabileceksiniz.

► Kendimize bir araç seçin ve sürekli onunla savaşın, aksi takdirde tüm araçların değişik özelliklere sahip olmasından dolayı uyumsuzluk yaşarsınız.

► Eğer oyunu EAX uyumlu ses sistemi ile oynuyorsanız, ses efektleri size hayli yardımcı olabilir. Genelde oyun alanları engeli olduğu için, ses efektleri aracılığıyla düşmanlarınızı hissedebilirsiniz.

► Sabit düşmanları yok etmek için onların bulunduğu mevkiden daha yüksek bir yer bulmaya çalışın. Özellikle Guard Tower'lar ne kadar saklarsanız saklanın ateş menzili deyseniz sizi vurabiliyor.

► Hover'lar genellikle sizden daha hızlı hareket ettikleri için onları siz görmeden onları vurabilirsiniz daha iyi olur.



## Sonuç

Wild Metal Country, senaryosu ve buna bağlı olarak gerçekleştirilmiş gereken görevler dışında orijinal bir oyun. Oynanabilirlik ve teknik özelliklerinin verdiği avantaj ile sizi kendine bağlıyor. Oyunu zevk alarak oynamaya başlamanız için kontrolleri ve oyun yapısını iyi anlamanız gerekiyor. DMA Design oyunu ne kadar iyi yaparsa yapsın, bazı eksikler olduğu kesin. Örneğin oyunda hiç müzik olmamasının nedenini anlayamadım. Bir de oyunda konuyu anlatan yeterli sayıda demo yok. DMA ya bu oyunu gerçekten sadece Net oyunları için yaptı ya da bu oyunu bu tip kaçamaklar yapıp harcadı. Eğer bu tip ayrımlar sizi ilgilendirmiyorsa, WMC sizi epey bir süreye oyalayacak.

İyi bir oyun. Bu sıcak yaz günlerinde alın, oynatın. **L**

8

## Wild Metal Country

DMA Design • Arcade Shooter • 1 CD

İNCELEYEN	: Stalkar
SİSTEM	: Win 95/98 HD Alanı : 11 MB
İŞLEMCI	: Pentium 166 CD-ROM : 4Hz
RAM	: 32 MB Multiplayer Var

3D HIZLI GÖRÜŞÜM

OYNANABİLİRLİK ★★★★★★★★☆☆

GRAFIK : ★★★★★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★★★★★

SES/MÜZİK : ★★★★★★★★★★

Bağı İçin :

Level CD : 1





# Roller Coaster Tycoon

**D**aha önce isminin içinde TYCOON kelimesi geçen bir oyun oynadınız mı hiç? Eğer oynamadıysanız çok yazık, oldukça çok şey kaçırmışsınız demektir. Çünkü adında TYCOON kelimesi geçen oyunlar genelde çok neşeli dirler, bunları bu sınıfa sokmak gerekirse Kapıda İst. Strateji g.bisinden alayıp bir tür çıkar ortaya durduk yerde. Çünkü bu oyunlar her ne kadar farklı firmalar tarafından yapılmış olsalar da, neşeli ve güzel grafiklere, detaylı oyun yapısına ve bol para kokan atmosfere sahiptirler. Bu oyunlarda amaç hem işinizi geliştirip piyasaya hakim olmak, hem de bol para kazanma arzunuzla biraz da olsa tatmin olmaktır. İşte bu yüzden son çıkan oyun şimdiki piyasada, adı da RollerCoaster Tycoon. Pek RollerCoaster ne diye soracak olursanız, hanı şu dediği gibi ray tasarımına sahip binmesi manyak heyecanlı mini trenler var ya, işte o. Pek oyun sadece bu araçla mı üstüne mi kurulur? Tabii ki hayır, aslında bu oyun için oldukça gelişmiş bir Theme Park denebilir, ancak arada ki fark oldukça büyük.

## Sistem İhtiyaçları

RollerCoaster Tycoon çoğu modern oyunun aksine çalışmak için çok yüksek güçlü bir sisteme ihtiyaç duymuyor, ancak tabii temel ihtiyaçlarla tavsiye edilenin biraz farklı olacağını unutmadan gerek. Öncelikle minimum gereksinimlere bir bakalım, işletim sistemi Windows 95/98 olarak belirtilmiş. En az Pentium 90 işlemci, 16 MB RAM, 4x hızlı CD-ROM sürücü, 50 MB kadar boş hard disk alanı ve 1 MB SVGA ekran kartına ihtiyacınız olacaktır. Oyun klavye ve mouse kullanılarak oynanıyor, herhangi bir 3D grafik hızlan-



dırıcı karta ise ihtiyaç duymuyor. Ayrıca tek kişilik bir oyun yapısı, bulunduğundan Multiplayer desteğine de sahip değil, yani modem vs. gerekmiyor. Gelelim tavsiye edilen sisteme, önceki bu oyun 3 ayrı grafik modunu destekliyor, 640x480, 800x600 ve 1024x768 çözünürlükte 16 bit renkte oynayabilirsiniz. Ancak yüksek çözünürlükte oynayabilmek için nispeten güçlü bir sisteme ihtiyacınız olacak, özellikle parkınız büyüdükçe işlemciniz ısınmaya başlayacaktır. İyi bir performans için tavsiye edilen sistem Pentium 200 işlemci, 32 MB RAM, 8x hızlı CD-ROM sürücü ve en az 2 MB ekran kartından oluşuyor.

## İş ve Eğlence

Eğer daha önce Theme Park oynadıysanız, bu oyuna alışmanız fazla sürmeyecektir. Ancak sadece Theme Park değil, Transport Tycoon adlı oyunun yapısından da pek çok şey bulacaksınız bu oyunda. Neyse, geçelim konuya, oyunda pek çok farklı senaryo mevcut. Bu senaryoların bazıları tek başına oynanıyor, herhangi bir kısıtlama yok ve gidebildiğiniz kadar gidiyorsunuz. Bazı senaryolarda ise belli hedeflere ulaşmaya çalışıyorsunuz, mesela şu zamana kadar şu kadar kâr et ve şu kadar ziya retçiyi ağırta gibi. Ancak bu tür senaryolar oyuncuya olaya biraz ısındırmak için hazırlanmış gibi görünüyor, Theme Park oynarken yaptığınız gibi dünyanın çeşitli yerlerinde parklar açmak ve rekabet etmek gibi bir sorunuz yok. Bu oyunda esas amaç büyük, güzel ve gösterişli parklar kurmak, para kazanmak parkınız, daha da büyütmek ve ayakta tutmak. Başlangıçta belli bir miktarda arazi ve parayla çalışmaya koyuluyorsunuz. Elinizde parkın sadece ana giriş

Eskiler "İş ve eğlence karıştırılmaz!" derken, herhalde akıllarına lunapark işletmeciliği gibi bir meslek hiç gelmemiştir.

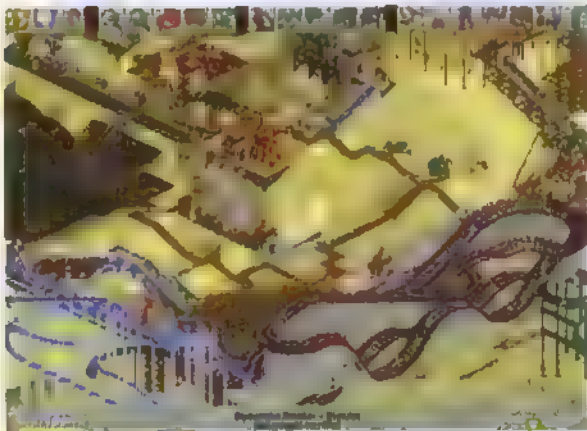
kapis, mevcut, siz buradan başlayarak düzenli ve temiz bir yapı kurmak zorundasınız.

## Atlıkarınca

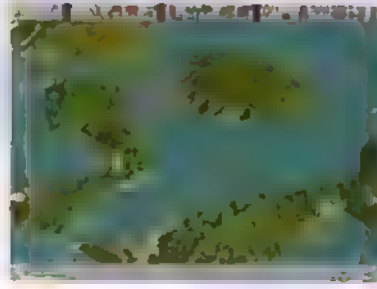
Gelişim araştırma ve grafik yapıya, oyuna başladığınızda ekranın üst ve alt kısmında iki ayrı panelin bulunduğunu göreceksiniz. Altta panel genel mesajları ve benzeri detayları gösterir. Üstte bulunan paneldeki düğmeler ise her türlü işlemi yapmanıza, gereken emanatı kiralayıp kontrol etmenize, hesapları gözden geçirmenize, kısacası parkınızı kontrol altında tutmanıza sağlarlar. Arabirini oldukça temiz ve basit tasarlanmış, Ana ekran arazinizin haritasını gösteriyor, tabii karelere bölünmüş olarak. Ayrıca haritada kurduğunuz her türlü yapı, ortama dolaşan elemanlarınız, müşteriler ve diğer detayları görmek mümkün. Her ne kadar harita diğer oyunlarda olduğu gibi üç boyutlu olmasa da, yine de oldukça güzel, görünüşten izometrik bir yapıya sahip, istediğiniz kadar zoom yapabilir, dört farklı yondan parkınıza bakabilirsiniz. Bu sayede binaların ve diğer ulaşmak istediğiniz şeylerin arka planı kalıp gözden kaybolması önlenmiş.

## Korku Tüneli

Daha önce söylediğim gibi, bu oyun sadece RollerCoaster denen oyuncakların üzeri ne kurulu değil, genel olarak bir oyun parkında bulunabilecek her türlü yapıyı kurabilirsiniz. Ancak başlangıçta pek az çeşit bulunuyor, araştırmaya bir miktar fon ayrılarak çeşitlilerden yeni hikeleri parkınıza getirme fırsatınız var tabii, ancak biraz zaman alıyor. Yeni bir park kurarken dikkat et-







meniz gereken şey, altyapıyı düzgün planlamaktır. Geniş, rahat yollar yapmalı, böylece insanların park içinde rahatça dolanabilmelerini sağlamalısınız. Yolları banklar, heykeller, çöp teneke eri, çiçek saksıları gibi aksesuarlarla donatmayı unutmayın tabii. Bu şekilde güzel ve düzenli bir park yaratarak ziyaretçilerin beğenisi kazanabilirsiniz. Bundan sonra parkta çalışacak elemanlar almanız gerekli, güven ik görevlileri, temizlik işçileri, teknisyenler ve tabii çeşitli kostümlere donanmış animatörler parkınızı tek parça halinde kalma size yardımcı olacaklardır. Her elemana yapacaklar, işleri ve devriye geçcekleri bölgeleri gösterilmelidir. Bu sayede mesela temizlikçileriniz yolları pislik götürürken parkın dibindeki çimleri biçmekle uğraşmazlar, siz de sınır krizi geçirmezsiniz.

## Hamburger ve Dondurma

Parkınızı kurarken dikkat etmeniz gereken bir diğer husus uygun yerlere tuvaletler yer ettirmek olmalıdır, yoksa ziyaretçi er sıkıntılı anlar yaşayabilir. Bir diğer önemli husus da yiyecek ve içecek dükkanları, bunlar kısa sürede size bol para kazandırabilirler, tabii doğru yerleştirilirlerse. Zaman içinde başka yardımcı binalardan da kurma şansınız olacaktır. Mesela danışma bürosunda i nanılmaz miktarda park haritası ve şemsiye sarabilirsiniz, ancak bunu park girişine koymak gerilere koymaktan daha akıllıca olacaktır. Bu şekilde parkın

altyapısını oluştururduktan sonra genel mence araçlarına. Farklı tipte yapılar kurabilirsiniz, ancak bunlar çerçikler heyecan ve diğer faktörlere göre gruplara ayrılıyorlar. Parka gelen her ziyaretçi ortamda bulunan her oyuncaktan hoşlanmaz, kimi atlatırken basit ve neşeli şeylere yönelirken, kimi de parasını RollerCoaster tarzı yüksek heyecan içeren araçlara harcamak isteyecektir. Kuracağınız her oyuncağın çeşitli özellikleri mevcut, burada hangi müşterilere hitap edeceğinizi görebilirsiniz. Ayrıca her oyuncağın oldukça geniş bir alt menüsü buluyor, fiyat ayarından tutun da, rengini değiştirmeye kadar pek çok şey buradan halledebilirsiniz. Çoğu oyuncağın şekli ve kapladığı alan sabittir, ancak özellikle RollerCoaster tipi yapıları kendi arzunuza ve kesenize uygun büyüklükte oluşturabilirsiniz. Tabii uğraşmak istemeyenler için hazır modeller mevcut, ancak gerçekten de ray döşeme işi hem çok zevkli, hem de çok kolay tutulmuş.

## Eğlence Zamanı!

Oyunun ses ve müziklerine gelince, gerçekten bunlar da oldukça iyi yapılmış. Haritada dolaşırken her oyuncağın kendi efektlerini, çocukların şen kahkahalarını duyarak gülümsüyor insan. Keşke tüm gezegen böyle bir yer olsaydı ve savaş gemileri yerine çocuklar için lunaparklar yapsaydık her yere. İşte her defasında bu geçti aklımdan bu oyunu oynarken, kocaman, bedava bir lunapark, tüm gezegeni kapıyor. Çocuklar sadece gülüyor, oynuyorlar. Ölmüyorlar, ağlamıyor, acı çekmiyorlar, büyükleri tarafından acımasızca harcanmıyorlar. İşte, gene duygusallaştım, bazen oluyor bu. Neyse, müzikler de oldukça iyi seçilmiş, klasik bestecilerden neşeli parçalar konmuş oyuna ve gerçekten de oyun atmosferini tamamlıyorlar. Genel olarak RollerCoaster Tycoon oldukça iyi ve detaylı bir oyun. Belki uzun süre oynanırsa biraz monotonlaşabilir, ancak içinde şiddet içermeyen kaliteli bir oyun istiyorsanız, bunu kesinlikle kaçırmamanız gerekli. Herkese kevinlikle tavsiye ederim. **A**



## RollerCoaster Tycoon

Microprose • Strateji • 1 CD

MÜDÜREYEN	M. Barker Güngör		
SİSTEM	Win 95/98	HD Alanı	50 MB
İŞLEMCI	Pentium 90	CD-ROM	4-Hızlı
RAM	16 MB	Multitlayer	Yok
3D Hızlandırıcı	Gerekmiyor		
OYNANABİLİRLİK:	★★★★★		
GRAFIK	★★★★★		
ATMOSFER	★★★★★		
SES/MUZİK	★★★★★		
Bilgi için	:		
Level CD	: Mart 99		



# Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast

**B**aldur's Gate RPG klasikle-ri arasındaki haklı yerini şimdiden a.d.ı. Dünyada ve Türkiye'de yüz binlerce kişi bu oyuna oynamakta. Geçen gün gördüğüm Baldur'la ilgili, bir İnternet sitesinin sayfa-larında o siteye giren yüz kırk bin küsuruncu insan olduğumu dehşetle gördüm ki bu da oyuna olan ilgiyi kanıtıyor. Durum böyle olunca Tales of the Sword Coast adındaki ek görevler içeren disk, BG'yi bitirip de doymayan binlerce kişi (örneğin ben) tarafından heyecanla bekleniyordu. Sonunda oldukça kısa bir zaman içinde TOTSC elimize geçti. Şimdi burada sormamız gereken soru şu, geçti de ne oldu, bolumuz mu uzadı? Daha ne istiyonguz, Allah'tan belanızı mı istiyonguz diyenler de olabilir, saygıyla karşılam tabii, ama şunu sormadan da edemem, Black Isle biraz daha zaman harcayıp oyuna daha çok yenilik katamaz mıydı? Her neyse buna da şükür demek gerekir kannaatındeyim, yoksa gafamıza Delayed Blast Fireball yağabilir.

TOTSC'un ne yazık ki özelliikle bilgisayar ayarlarından fazla anlamayan oyuncuların yeni kütüphane icat etmesine neden olabilecek bir deneyiği var ki, bu da İngilizce dışındaki dillerde olan Windows versiyonlarında çalışmayı ret etmesi. Artık bu emperyalizmin yeni bir komplosu mudur, yoksa anadili İngilizce olmayan biz zavallı aşşıklık ölümlülerin bu oyuna oynamak isteyebileceği akıllarına bile mi gemiyor bilem yorum. Eğer İngilizce bir Windows versiyonuna sahipseniz, kontrol panelinden klavyeyi de İngilizce'ye çevirin ve Regional Settings'ı USA yapın ki garanti olsun (hatta abartıp kövboy şapkası giyin, duvarınıza en iyi Kızılderil'olu Kızılderil'i yazılı bir afiş falan asın). Programı yüklerken bilgisayar "Save dosyalarınızı TOTSC formatına çevireyim mi" gib. bir şeyler soruyor. Bu yüzden Save'lerinizi önceden bir yerlere kaydedin. Oyun sırasında sizden 6 CD istendiğinde TOTSC'u takmanız gerekiyor. Baldur's Gate oynarken tarih tekerlerinden barrettir sözünün ne kadar doğru olduğunu fark ettim. Her yeni bölgeye geçişimde bilgisayar benden başka bir CD isteyince bir an eski mutlu Amiga günlerine dönmüş gib. oldum. Haru neredeyse şu DVD-ROM lar yaygınlaşsa da elin gavuruna biraz daha dolar kazandırsak diyece-



ğim, ama mılı hislerim (ve de malı durumum) beni engeliyor.

## Batı Kıyısının Hikayesi

Ohhe ohhe öhhe. Evet evlatlarım şöyle yamacıma toplanın, Ak Sakalı Bilge Gurund size bir öykü anlatacak. Off yine mi be, elli kere dinedik biz bunu pis bunak.

-Geceleri altıma ediyor olabilirim, ama hâlâ bunamadım salak veletler, şimdi haraya gelin yoksa sopayı kafanıza yersiniz. Ohhe ohhe... Her neyse bundan uzan yıllar önceydi. Tanrılar yeryüzüne inmişti. İyi tanrılar ve kötü tanrılar arasında bir savaş oldu. Bu ça-

ğa belalı çağ demir. Sonunda kötü tanrılardan olan cinaver ve onun tanrısı Bhaal oldu (adı Bhaa'dı değil mi). Ohhe ohhe. Ama o yere düşerken kanı da toprağa karıştı ve yıllar sonra Bhaal'ın çocukları dünyaya geldi. Başta kim ol duklarını bilmiyorlardı, ama onlara yardım eden güçler vardı. İyi ve kötü güçler. Bunlardan biri Sarevok'tu. Kısa zamanda çok güçlendi ve tam Baldur's Gate ile Ama arasında bir savaş çıkmasına yol açacakken kardeşlerinden biri ve onun arkadaşları tarafından sıkı bir savaş sonunda durduruldu. Ben de onlardan biriydim.

Atma dede yaa Moruk iyice bunandı. Ne zaman olur bu yaa, biktım bu saçmalıkları dinlemekten (çotamak).





Aaah.

Öhhe öhhe Ne diyorduk, size prensesi ejderhadan nasıl kurtardığımı anlatıyordum, o ben değil miydim? Hadi yaa kral kim oldu o zaman? Hah neyse hatırladım. Sarevok aslında bir savaş çıkartıp ölenlerin ruhlarının verdiği güçle Bhaal'ın yerine geçmeyi planlıyordu.

-O da senin kadar salakmış hahaha-na.

-Öhhe öhhe öhhe...Boğğğrrrrkk... Haaark... Hepiniz toplasan bir Goblin kadar beyin çıkmaz. Susmazsanız oykuyu bitirmeyeceğim.

-Yaşasın.

-Had. neyse bu seferlik affettim. Öhhe öhhe... Bütün bu anlattığım olaylar Kılıç Sahilleri'nde geçti. Bu sahil Faerun kıtasının batısında, Ay Denizi kıyısında yer alır. Kıyıda Baldur's Gate adlı önemli bir kent vardır. Zaten maceranın büyük bir bölümü bu kente geçmişti. Daha güneyde ve kıyından içrelerde, birbirlerine bir ticaret federasyonu ile bağlı kasabalardan oluşan Amn devleti bulunur. Kuzeyde ise Faerun'un en önemli kenti olan Waterdeep yer alır. Ama konumuzun bu kentle hiç bir ilgisi yok. O zaman niye mi anlattım? Aptal kafanıza biraz bulgı sokabilmek için. Öhhe öhhe... Sarevok macerasından sonra biraz daha bela arıyorduk ve Kılıç Sahili bize yermemeye başlamıştı. Bir gün kuzeyde Ulgoth'un Sakalı adında maceracıların uğrak yeri olan bir kasaba olduğunu duyduk. O güne dek çok berbat yer görmüştüm, ama bu hepsinden de kötüydü. Kasabada leş gibi bir hân vardı, hânın tek yanı burada silah da satılmasıydı. Yine de çevreyi dolaşıp insanlarla konuştuğum çaburasının yeni maceralara açılan bir kapı olduğunu anladık. İke adında u gursuz tipli bir adam Durlag'ın kulesi adındaki bir yere turlar düzenliyordu.

### Durlag'ın Şatosu

Durlag bir Dwarf kahramanıydı ve kıydan oldukça çerilerde kendine bir şato yapmıştı. Bilirsiniz, Dwarf'lar denizi pek sevmeyenler. Zavallı Durlag bir gün ailesinin yerini Doppelganger denen biçim değiştirici canavarların aldığı fark etti (Bir gün size Sarevok'un Doppelganger'larını nasıl hakladığımızı



ma-  
ma-  
ay  
dım  
Ama  
arık  
Bilge  
Gu

da anlatırım) ve karısıyla çocuklarının goruntusuna burunmuş yaratıkları bal tasıyla doğradı. Ama canavarlar defalarca aynı biçimde karşısına çıktılar, ailesinden birine benzeyen her yaratığı öldürdüğünde biraz daha çıldırıyordu, sonunda kafayı yedi zavallı. Öhhe öhhe hoörrrrrk. Bir gün tüm şatoyu temizlemeyi başardı. Ama öylesine paranoyak laştı ki tüm şatoyu tuzaklar ve büyülerle doldurdu. Kemikleri biz onları bulana dek kendi yaratıkları tarafından korunmuştu.

-Bir de ıyı tarafından bak, hiç sen dinlemek zorunda kalmamış

Şato inanılmaz tuzaklarla doluydu, bunların çoğu da büyü u tuzaktıydı, Tymora'ya şükür yanımızda deneyimli bir hırsız vardı, adı Emoen miydi Imoen miydi neydi. Neyse şatodaki küçük turistik gezünüz bittikten sonra Ulgoth'un Sakalı'na geri döndük, bu kez de kaderimiz bizi Ay Denizi'ndeki adalara sürükledi. Werewolf adası en tehlikeliydi. Her yer kurt adamlarla doluydu. Eğer büyü silahlarımız olmasaydı şu an size bu öyküyü anlatıyor olamazdım.

-Aaah ah. Nerede o şans.

Öhhe horonk... Kurt adamların adasına gidiş nedenimiz Balduran'a ait olduğu sanılan bir gemi enkazını incelemektir. Balduran'ı bilir misiniz budala veletler? Hiç şaşırmadım. Balduran, Baldur's Gate kentinin kurucusu olan unlu bir denizciydi. Zamanında kuzeydeki Elf Adası Evermeet ile ticaret yapıyordu. Bir gün denize açıldı ve geri dönmedi, hakkında pek çok destan yazılmıştı, ama onun asıl akıbetini ilk öğrenenler bizler olmuştuk. Her neyse bu gecelik bu kadar, gersim yarın gece an.. Aaaa uyumuş hıyarlar. Kalk oğlum Taran bana şu köyedeki cadıdan bir şişe oksürük ilacı kap gel. Dur para vereyim... Para kesem nerede, adı veletler kelen paramı çalmışlar. Onlara hırsızlarla ilgili bu kadar çok hikaye anlat-

rund'un ofkesini göreceksiniz

Yeeeeeyt yetti gayrı...

-Kaçın! Bunak Gurund çıldırıldı, sopasıyla herkese saldıyor.

### Görev İstiyom. Savaş İstiyom. Kan İstiyom.

TOTSC sonuçta benim umduğum kadar geniş kapsamlı çıkmadı. Aynı harita üzerine birkaç yeni bölge sıkıştırılmış, ek olarak üç dört tane ilginç sayılabilecek görev hazırlanmış. Bu görevler BG manyaklarını bir süre oyalayabilir, ama kesinlikle yeterli değil. Belki de Black Isle'dakiler, çok iyi bir görev diski yapıp oyunun ikincisini hazırlarken kendilerini daha üstün bir oyun yaratmak için terlemek zorunda bırakmak için TOTSC'ü bu haliyle piyasaya sürdüler. Ya da büyük olasılıkla disk olabildiğince erken çıkarmak istedikler Sanırım asıl amaçları BG'yi bitiren oyuncuların oyundaki Level sınır amasını aşmasını sağlayacak, üst seviyedeki karakterleri tatmin edebilecek görevler içeren bir CD yapmaktır ki bunu da başarmışlar. Her neyse şimdilik elimizdekiyle yetinmek zorundayız. Yanlış anlamayın şikayet etmiyorum, eğer Baldur's Gate fanıysanız ve Windows'unuz İngilizce ise, TOTSC bir süre için size tatmin edebilir. L

### Tales of the Sword Coast

Interplay • RPG • 1 CD

İNCELEYEN	Tebtangri		
SİSTEM	Win 95/98	HD Alanı	: 300 MB
İŞLEMCI	Pentium 166	CD-ROM	: 4 Hızlı
RAM	32 MB	Multiplayer	: Var
3D Hızlandırma	Gereklidir		
OYNANILIRLIK	★★★★★★★★		
GRAFİK	★★★★★★★★★★		
ATMOSFER	★★★★★★★★★★		
SES/MÜZİK	★★★★★★★★★★		
İlgili için	:		
Level CD	: Verilmeli		



# Fleet Commander

**S**trateji nedir? Bu kelimeye her yerde rastlıyorsunuz, fakat ne anlama geldiğini gerçekten hiç düşündünüz mü? Aslında anlamı çok basittir, strateji uygulamak demek, elinizde olan imkanları en iyi şekilde kullanarak bir işi başarmaktır. Elinizde olanları dedim, buna özellikle dikkatınızı çekerim. Çünkü hayatınız boyunca asla her şeyin en iyisine, en gerektiği anda sahip olamazsınız. Diyelim ki sahip oldunuz, fakat kullanmayı bilmiyorsunuz, bu da yeterince kötü. Bu sözlerime kanıt mı istiyorsunuz? Gece haberlerinde trafik kazalarını seyrederin, ne demek istediğimi anlarsınız. Bu memleket hayatında eşeğe binmemiş adamlarla dolu ve çoğu bir yolunu bulup otomobil alıyor. Sonuç mahum, yollar savaş alanına dönüşüyor. Neyse, işte savaşta da durum bundan pek farklı sayılmaz. Elinizde en güçlü gemiler ve silahlar olmayabilir, ancak olanları doğru kullanarak çok daha kuvvetli hasımları yola getirebilirsiniz. Normalde piyasada bolca rastlanan RTS türü oyunlarda bu durum pek gerçeğe uygun yansıtılmaz. Aslında pek az oyun gerçekten "strateji" unvanına layıktır. İşte Fleet Commander bu türden bir yapıdır, gerçekten de kafanızı kullanmanızı gerektiren, ancak gerçek zamanlı olması sayesinde tempoyu düşürmemeyi de başaran bir oyun.

## Atış Kontrol

Öncelikle oyunun sistem ihtiyaçları na bir bakalım, işletim sistemi olarak Windows 95/98 destekleniyor tabii. Ayrıca oyunu çalıştırabilmek için gereken minimum donanım listesi şöyle; Pentium 166 işlemci, 32 MB RAM, 2 MB grafik kartı, sabitdisk üzerinde 11



MB boş alan ve 4x hızlı CD-ROM sürücü. Fakat tabii daha güçlü bir işlemci ve bol RAM tavsiye olunur, ayrıca 3D grafik kartlarına da tam destek veriliyor. Oyun her ne kadar bir strateji olsa da, savaşları seyredebilmek için 3D bir ekran mevcut. Burada Jane's şirketinin önceki uçuş simülasyonlarında kullanılan grafiklerine benzer bir grafik Engine kullanılmış, haliyle belli başlı 3D grafik hızlandırıcı kartları da desteklenmiş. Oyun Mouse ve klavye kullanılarak oynanıyor, ayrıca Net oyunlarına da imkan tanıyor, tabii gerekli bağlantılara sahip olmanız şartıyla. Kurulum ve oyun esnasında dikkat etmeniz gereken önemli bir nokta da seçeceğimiz kurulum boyu. Her ne kadar 11 MB yeterli gibi görünse de, bu boyda bir kurulumla oynamak oldukça can sıkıcı olabilir. Çünkü gerekli verilere ulaşmak için sık sık CD üzerine erişim gerçekleşecektir, bu da takılmalara sebep oluyor. Bu yüzden eğer yeriniz varsa mutlaka büyük boyutta kurulumu tercih edin.

## Dikkatli Amiral Güvertede!

Denizcilik asrın başında yelkenin hemen hemen tamamen terk edilmesiyle farklı bir boyut kazanmış. Önceleri denizleri doldurmaya başlayan ağır zırhlı ve büyük toplu dev buharlı savaş gemilerinin okyanuslarda egemenliğe

giden anahtar olduğu düşünüldü. Ancak bunlar hantaldı ve küçük hızlı gemilerle ve denizaltılarla pek başa çıkamıyorlardı. Yine de İkinci Dünya Savaşı'na dek bu uygulama sürdü. Ancak İkinci savaş tüm deniz savaşları doktrinlerini değiştirdi. Dev savaş gemileri yerini daha küçük ancak süratli gemilere bırakmaya başladı. Ayrıca önceden pek ciddiye alınmayan uçak gemilerinin ve onların taşıdığı bombardıman filolarının ne denli ölümcül olabileceği ortaya çıktı. Büyük savaşın sona ise güdümlü füze teknolojisiyle yaşanan gelişmeler deniz savaşlarının günümüzdeki halini almasını sağladı. Bugün artık basit bir helikopterden nükleer denizaltılara kadar her araç çeşitli tipte füzelerle donatılıyor. Tabii top ve torpidolar unutulmuş değil, ancak bugün savaş gemilerinin ana silah yukunu farklı menziller ve amaçlara yönelik güdümlü füzeler oluşturmaktadır. Bu oyunda siz bir amirali canlandırıyor sunuz. Emrinizde bulunan gücün büyüklüğü görevi göre değişiyor. Kimi zaman tek bir füze fırkateyni ve onun iki helikopterine, kimi zaman da uçaklarından denizaltısına kadar tam donanımlı bir filoya komuta ediyorsunuz. Oyunda sadece Amerikan değil, diğer dünya ülkelerinin de deniz kuvvetlerine yer verilmiş. En yaygın olarak kullanılan uçak, helikopter, gemi, denizaltı ve silah modelleri oyunda mevcut.





## Tüm Mürettebat Savaş Yerlerine!

Oyunda farklı seçenekler mevcut tabii, seferberlik görevleri (Campaign) ya da tek görevleri (Single) oynayabileceğiniz gibi, Net üzerinde diğer oyuncularla da karşılaşabilirsiniz. Eğer standart görevlerden sıkılırsanız, oyunun harita editörünü kullanarak kısa sürede istediğiniz gibi senaryolar düzenleyebilirsiniz. Şimdi gelelim arabamızın yapısına ve neyin nerede olduğuna. Göreve başladığımız zaman ekranın dört kısıma bölünmüş olduğunu görüyorsunuz. Altta bulunan üç ekran, sırasıyla büyük stratejik haritayı, 3D kamera görüntüsünü ve gene, birim verilerini içeriyor. Ekranın üst kısmını kaplayan büyük ekranda ise, gemilerimizin manevra yapmakta olduğu bölgenin detaylı taktik haritasını göreceksiniz, olaya buradan müdahale edeceksiniz. Oyun esnasında F1 tuşuna basarak oyunda kullanılan tüm tuşların ve ne işe yaradıklarının bir listesini ekrana getirebilirsiniz. Taktik haritasını büyüterek bölgedeki güçleri çok daha detaylı olarak görebilirsiniz, ancak zaten kuvvetlerinize düzgün kumanda edebilmek için genellikle bunu yapmak zorunda kalacaksınız. Güçlerinize çoğu oyundan alıştığınız şekilde kumanda ediyorsunuz, mesela bir gemiyi seçip denizde belli bir noktaya tıkayınca oraya gidiyor, düşman aracının üzerine tıklayınca da uygun silahla ateş açıyor. Basit görünüyor, değil mi? Aslında değil.

## Hedef Atış Menziline!

Modern savaş araçları birden fazla tipte silahla donatılırlar, yakın mesafeler için top ve torpidolar, uzun menzilli çatışmalar için ise farklı tipte güdümlü füzeler kullanılır. Ayrıca büyük filolar, genelde birden fazla sınıfta gemiden oluşur. Mesela bir büyük uçak gemisi tüm filoya hava desteği sağlarken, güdümlü füzelerle donanmış kruvazörler hem savunma hem de saldırı görevini üstlenir. Daha büyük filolarda ikmal ve destek gemilerine, ayrıca bazen de denizaltılara yer verilir. Bu araçların hiçbirini tek başına her işin altından kalkamaz, özellikle büyük bir harekâta kalkılıyorsa. Bu yüzden eldeki farklı

gemiler ve silahlardan uygun bir biçimde yararlanmak başarı için şarttır. Oyunda da aynen böyle davranmanız gerekiyor; her ne kadar savaş gemileri yavaş araçlar olsa da, düşman bir kez atış menziline girince işler çok çabuk gelişebiliyor. İşte bu sebepten dolayı, hiç zaman kaybetmeden elinizdeki gücü uygun konuma getirmeli, operasyonu bir an bile kontrolden çıkarmamalısınız. Bir birim seçilince, sağ tuşla üzerine tıkladığınızda oze, komatlar menüsü ekrana gelecektir. Burada birime hangi silahı kullanacağını, hangi radarlarını açacağını, eğer mümkünse hava araçlarından hangisini havalandıracağını ve benzeri şeyleri emredebilirsiniz. Görev esnasında radar ve sonarların kullanımı çok önemlidir, düşmanı görmeyi sağlarlar, ama aynı zamanda yerinizi de onlara gösterirler. Bazen AWACS uçaklarını kullanmak çok daha skilica olacaktır. Sonuçta tüm başarılarınız elinizdeki araç ve silahları iyi tanımanıza bağlıdır, bu oyun bunlar hakkında bir veri bankasını da içeriyor tabii ki.

## Füze Ateşlendi...

Oyun görsel açıdan fena değil, çok gösterişli grafikleri yok belki, ancak yeterli denebilir. Ses ve müzik konusuna gelince, sesler gerçekten iyi, tesiz konuşmaları, motor sesleri gibi detaylar oyuna canlılık katıyor. Oyunda açılış haraç pek fazla müzik yok, ancak bunun eksikliğini pek hissetmiyorsunuz. Oyunda canım sıkılan birkaç unsur var tabii. Öncelikle Campaign görevleri çok baştan savma olmuş, iddia edilen ak-

sine öndeki görevlerin sonuçları sonrakileri etkilemiyor üstelik. Ayrıca birimimizin yapay zekasında baz. hatalar var, özellikle silahlarını ateşlerken en uygun pozisyona girmeyi kesinlikle beklemiyorlar. Füzeyi menzile girer girmez atıp donuyorlar. Hal böyle zaten uzakta olan düşmanın kaçmasına fırsat tanıyor ve böylece inatılmaz sıklıkla hedefleri ısıtıyorlar. Bunların dışında genel olarak oyun iyi sayılır, her ne kadar bazen görevler biraz fazla zor bir hal alsada, yine de strateji seven birini makine başına bağlayacak potansiyele sahip Fleet Commander. Eğer RTS seviyorsanız, ama us kurup maden çıkarmaktan bıktıysanız, bu oyunu tutma ihtimaliniz yüksek demektir. **L**

3

## Fleet Command

Jane's • Strateji • 1 CD

İNCELEYEN	War Lord	
SİSTEM	Win 95/98	HD Alanı : 11 MB
İŞLEMCI	Pentium 166	CD-ROM : 4Hzık
RAM	32 MB	Multiplayer : Var
3D Hızlandırıcı	D3D, Glide	
OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★★	
GRAFIK	★★★★★★★★	
ATMOSFER	★★★★★★★★	
SES/MÜZİK	★★★★★★★★	
Bağı İçin	: Aral İthalatı (0212) 659 26 73	
Level CD	: Varılmadı	



# LEVEL

## Silver

**U**zun zamandır bu köşeyle bakılan RPG oyunları playstation 3'te bu ayın en iyi oyunu olarak seçildi.

**Kontrolün İnce Hissesi**  
Kontrolün İnce Hissesi

**Silver**

Bu oyun çok eski ve uzak bir dünyada geçiyor, Jinnin Jinnin, bu

oyunun en büyük özelliği, kontrolün ince hissi. Oyunun kontrolü, diğer RPG oyunlarından farklı. Oyunun kontrolü, diğer RPG oyunlarından farklı. Oyunun kontrolü, diğer RPG oyunlarından farklı.

Bu oyun çok eski ve uzak bir dünyada geçiyor, Jinnin Jinnin, bu oyunun en büyük özelliği, kontrolün ince hissi. Oyunun kontrolü, diğer RPG oyunlarından farklı. Oyunun kontrolü, diğer RPG oyunlarından farklı.

Bu oyun çok eski ve uzak bir dünyada geçiyor, Jinnin Jinnin, bu oyunun en büyük özelliği, kontrolün ince hissi. Oyunun kontrolü, diğer RPG oyunlarından farklı. Oyunun kontrolü, diğer RPG oyunlarından farklı.



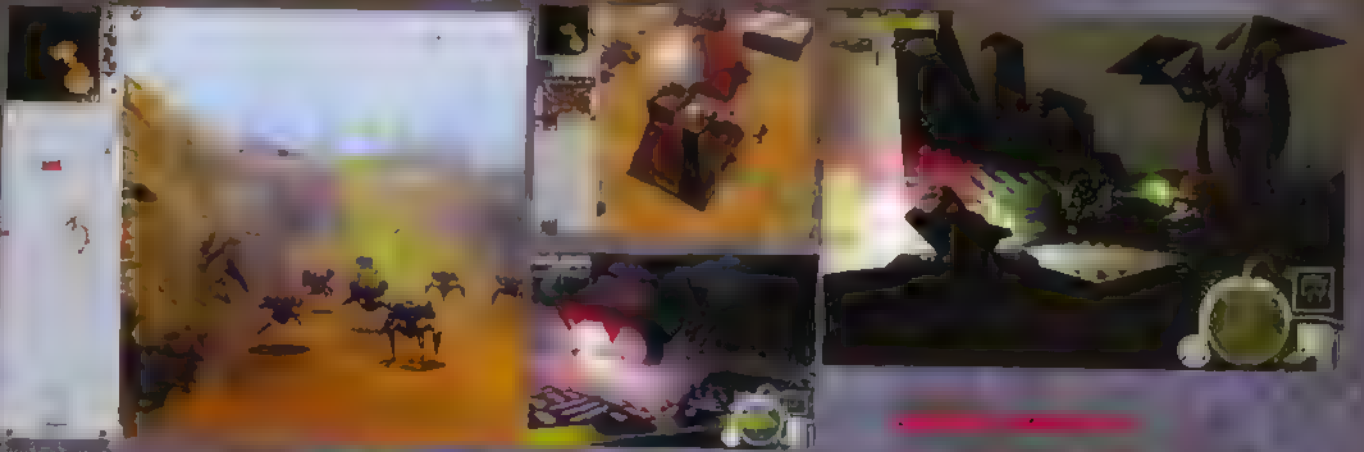












**Alia Genç  
Savaşıyorlar!**

**Dakim Us  
Kurmacıları**

**Master 35**

**Accolam • Strateji • 2 CD**


İNCELEYEN	Storm Guard
SİSTEM	Win 95/98 HD Alanı 100 MB
İŞLEMCI	Pentium 200 CD-ROM 4Hızlı
RAM	32 MB Multiplayer Var
3D KARTI	D3D, Glide,
OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★
GRAFIK	★★★★★★★
SES/MUZİK	★★★★★
Bilgi için	:★★★★★★★
Level CD	: Mean 99



# Rage of Mages 2

**D**üş kralının bizi kayıp ülkeye am-  
cağı aktırması u-  
çucudan bile ge-  
çemeyişi. Baradon  
kurtulmaması tek  
yolu ise kayıp prensesi bulup  
ona kat dâğına arkasındaki ma-  
barada yaşayın çıkirin kafatasından  
kutsal suyu içilmekti. Ama bu sırada  
kayızan yollardan geçmeyecek, geçeler  
yazmayacak ve vakti kalacaktı. So-  
meye vakit kalmayacağı gibi dans da  
demecektik. En önemli ise yazı bile  
yazmayacak olmasın. Şartlar şart-  
ları getirmiş, zaman kendi yolunda  
akım ivmesiyle devam ettiği. Kayıp ül-  
ke kayıbsız hiç bu kadar zalim olma-  
mıştı. Ama anılarlar üç kurulu ben-  
kunun olacak ki, ikenenini sarımsı on-  
beş ayın sarı tuştı. On beşinci ayın  
son günün prenses son damlayı da içi-  
lince

Ozgürlük çıtıkları yerini hortları  
birakırken; tekrar aynı yere dönmek  
eski dostları görmek sanırın on beş ay  
lik bir yıkuya de-  
miş.



Kurtulmuşuz  
ama da kral  
nın baysa to  
ların birakmış  
bir kere üzüm  
ne. Uykü tam da  
maştı. gerçek o  
kadar gerçek de  
zildi san  
dı. Oykü  
olmuş  
sardı  
ruk  
soklerde gezinen  
jet plülar  
nın, ya da  
ankların  
roplara ko  
nuşmuş ye  
vixli tavagla  
rımı ya da  
ırat eden hu  
runkularının, ya da  
ur ururundan diğerine  
zplayan tabanca maddi  
perstlerin yanına yollardı  
nı. Kırk  
Sümbet  
nünce kendinizi bi  
yunun içinde bulduk, yeniden... Kaza  
uyund. Olumün öccsiyle uğraşın bu

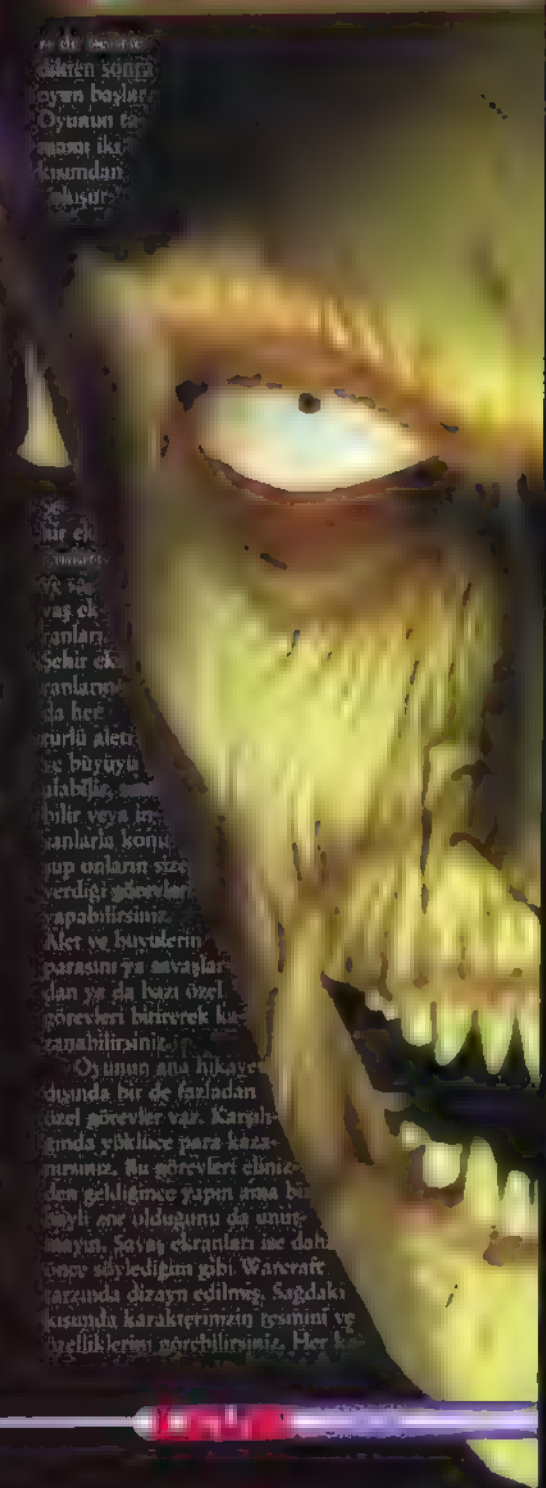
Bir havli ofekli buyuculeta ortasin

Rage of Magics 1 stabilitecek en bası-  
şekilde dizaya edilmiz eğlenceli ve güzel  
bir oyundu. Oyun Warcraft'ın aca bir-  
minin ayısını kullanıyordu. Sadece  
bunda binler ve birlikler falan yap-  
mıyordunuz. Size verilen sınırlı sayıda  
adamlar (hatta o adamları da siz bul-  
mak zorundaydınız) yapmanız gerek-  
mek yapıyordunuz. Her karakterin için  
FRP'lerde olduğu gibi özel  
likleri ve güçleri vardı. Para  
kazanıp yeni silahlar ve büyü-  
ler alırdınız. Hatta küçük ordu-  
lar kiralar, komutan olmanın ta-  
dını çıkartırdınız. Üstelik War-  
craft gibi neredeyse süre savaşçılık  
hırsı olacaklardı da değildi. Co-  
şu savaşa adamların yeni bile  
nemliydi. Yormazmış gibi pek kolay  
da sayılmazdı. Bir görevi bitirmek için  
kastlerce uğraşmış hatırlarım. Güzel  
oyundu anlayacağınız. Diğer insanlar  
da böyle düşünmüş olmalı ki, ilkinin  
sonundan çok uzun bir süre geçmeden  
ikincisi çıktı. Aslında hakarsanız "ikin-  
ci" demek pek doğru değil. Hatta ke-  
slikte yanlış! En ola ola Rage of  
Magics 1.0002 falan olur. Yahu adam-  
lar alınıyor oynanıyor; yani bir kaç harin  
ve silah dışında aynı tekrar silmişler  
piyasaya. Kısacası tiradan bir mission  
pack. Bunun haricinde dikkatini çek-  
cek şey ise zorluk seviyesinin biraz da-  
yükseilmesi. Hele bazı ekranlarda çö-  
lürmanız işten bile değil. Bir düşman-  
prubunu öldürmek için en az on kere  
save-load yapmak zorunda kalabili-  
bili. Tabii bir de bunların dışında ka-  
rakterler arasındaki güç; güçler de  
biraz olan düzelmemiş. Eskiden çok-  
küçük espri- yapıyorlardı; artık en az  
dan -küçük espri- yapabiliyorlar.

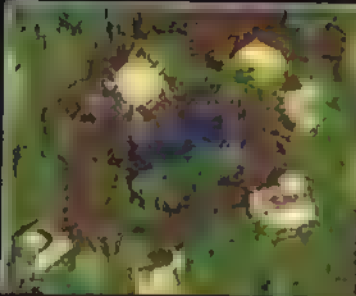


...den sonra  
...ların son  
...nın başla  
Oyunun co  
...nın iki  
...ından  
...kısır

Özünün ana hikayesi  
çininde bir de fazladan  
dizi görevler var. Karşı-  
ğında yitilince para kaza-  
mırmız. Bu görevleri elimiz-  
den geldiğince yapın ama bir  
şeyli ane olduğunu da unut-  
mayın. Satış ekranları ise daha  
önce söylediğim gibi Warcraft  
tarzında çizim edilmiş. Şimdiki  
kuvvunda karakterimizin yüzünü ve  
özelliğinin görülebilirsiniz. Her k







# MAGES OF MEARS



Karakterin body (Vücut) oyunun geometrik şekli. Vuruş gücü, hızı, bir pointinize etki-

göre bilirsiniz. Tahii tüm bunlar sizin ana karakterleriniz (hero) için geçerli. Bardlardan kiraladıklarınızın her hangi bir inventory ekranı yok. Zaten bu adamlar ölürse oyun devam edebiliyor. Ama hero'larınızdan bir tanesi bile ölürse oyun hemen bitiyor.

Neyle, sla oyuna geçtinizde ve bir kaç bölüm bitirdiğinizde konu yavaş yavaş belirecek. Yani bir süre sonra kendinizi necromancer büyülerinin etkisini azaltan efsanevi artifact'i ararken ve onunla büyük ölüm büyücüsünü öldürmeye çalışırken bulacaksınız. Bunun yaparken bazı yerlerde sadece ilerleyebilirsiniz bir süre sonra ilerle-öl haline geçtiğini görürsünüz. Yani ciddi ciddi beyinsizi kullanmanız gerekebilir. İşte size yarayabilecek taktiklerden bazıları:

Ak yara olarak aradan bir savagı atılması: Önce arkaya tüm ordunuzu yığarsanız. Sonra bir adanınız biraz ilerletip giderek düşmanın onu görmesini sağlar ve hemen geri kaçmaya başlar. Düşman da düşünmeden kebele kübele adanınızın arkasından gelir ve sizin onlar için hazırladığınız partiye katılır.

Sadece basit bir okçu ve bir büyüciyle kocaman Dragon'u öldürme: Okçu dragonu vuracak kadar ona yaklaşıp ateş etmeye başlar. Bu sırada büyüci de heal büyüsünün menzili kadar arkadan okçunuza yaklaşıp ve onu heal etmeye başlar. Eğer uzaklıkları yeterince iyi ayarlıyorsanız ve biraz da şanslıysanız okçunuz bir süre sonra kocaman ejderhayı geçirmiş akşam yemeği için hazırlıyor olacaktır. (Önemli not: heal büyüsünü yeterince hızlı kullanabilmek oldukça zor olduğundan bunu game menu'ünden autocast'i maximum yaparak halledebilirsiniz. (onun haricinde beş minimumunda durun)).

Uçuyordu, artık uçmuyor: Oyunun açan birliklere kılıç, balta ve mızrakla vuramazsınız. Büyü ya da ok atmak bu yaratıklara harp yegane şansınız olacaktır. O yüzden her zaman grubunuzda bir tane okçu hero bulundurun. Eğer okçunuz yoksa hemen savagı heriflerinizden bir tanesine en yakın olan yay alın ve 200 in. ilerdeki adamın kafasındaki elmanın üzerinde gezinen kurucağı vurmayı öğrenin.

Yalnız gometin olmaz! Her görevi bitirdikten sonra mutlaka ve kesinlikle

ve illaki kasabaya gidin ve bulduğunuz yerler-

den ne yaramayacak olanları satın ve silahlarınızı alın. Ama daha önemlisi hemen her görevde yanınızda olacak yardımcılarınızı kiralayacak olmanız. Aslına bakarsanız kiralamak demek pek doğru olmaz. Çünkü oyunda benim geldiğim yere kadar para isteyen kimse olmadı. Soruyorsunuz ve o anda haylen işleri yoksa maceraperest ruhları depreçiyorum ve sizinle geliyorlar. Onlara iyi bakın çünkü ölünce grup açısından pek iyi olmuyor. Ayrıca unutmayın ki her görevin sonunda ekibinizden ayrılacaklardır. Gidip tekrar kiralamanız gerekir. Save edelim, rahat edelim: Büyük oyun anayasasının ilk şartlarında yazdığı gibi oyunu kısa aralıklarla save etmeyinler yedi vakte kadar oyun cinlerinin gazabına uğrarsınız; klavyeleri kilitlenir, sürücülerini disket tükürür, çamaşır makineleri ön yıkama programı geçmez, geçse de yumuşatmaz, yumuşatmasada... Sözüň öad, save edelim, edenleri kovalım.

Oyunun genel yapısı, ikonları ve yönlendirmesi çok basit. Eğlenceli ve hoş bir oyun. Ama bazı yerlerinde zorluk kesinlikle bunaklıyor. Ama görevleri bitirdiğe yeterince gaz oluyormunuz ve oyun çekilir hale geliyor. Yine de gerçek bir klasik olmak için daha kırk kırık oynanabilirlik yemesi lazım.

Biliyor musunuz, sizleri tekrar görmek inanen çok güzel!...

Gökhan Mahboğlu & Batu Hergünel  
valence@pmil.net & quodrus@pmil.net

## Page of Mages 2

Monolith • Strateji • 2 CD

İNCELEYEN	G88
SİSTEM	Win 95/98 HD Alanı 85 MB
İŞLEMCI	Pentium 166 CD-ROM 4Hz
RAM	16 MB Multiplayer Var
3D Hızlandırıcı	Gerekmiyor
OYNANABİLİRLİK	★★★★★★
GRAFİK	★★★★★★
ATMOSFER	★★★★★★
SES/MÜZİK	★★★★★★
Bilgi için	:
Level CD	: Verilmeli

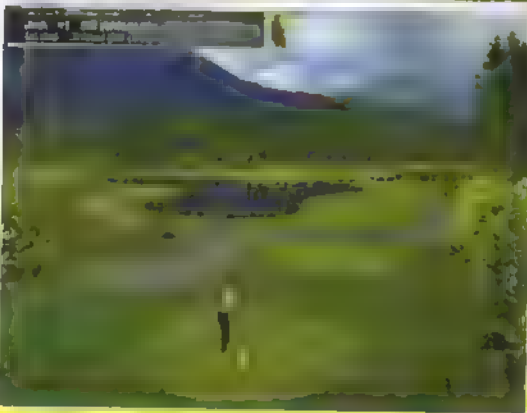
7

51









Competition (Handicap), Best Score Competition, Handicap Flight, Open Tournament ve Season Play. Bu oyunlar ve kuralları ile ilgili açıklamalara oyun içerisinde ulaşabilirsiniz. Oyunu MSN Gaming Zone veya ağ üzerinden Multiplayer olarak oynayabilirsiniz. Game Preferences penceresini kullanarak oyun ile ilgili çeşitli (Display, Network, General, Credit) ayarları yapılabilir.

Jack Nicklaus Golden Bear'ı kendi türündeki diğer oyunları ile birleştiren büyük özelliği ise kendine ait bir parkur editörüne sahip olması. Oyunla beraber kurulan Course Designer'ı kullanarak kendi isteğinizi doğrultusunda, istediğiniz zorluk derecesinde parkurları oluşturabilirsiniz. Bu editörü kullanarak kendi sınırlarınızı belirleyebilir ve farklı türler bana yetmiş dersiniz, kendinize yetebilecek yeni alanlar yaratabilirsiniz. Bunun haricinde yine oyunla beraber kurulan Course Converter aracını kullanarak Jack Nicklaus 5 kurslarını rahatlıkla yükleyebilir ve burada editörünüzle düzenleyebilirsiniz. Ayrıca ana menu üzerinde bulunan Internet bağlantılarını kullanarak oyun için gerekli olan kursları, parkurları ve yükleyebilirsiniz.

### Sessizlikli Konsantre Olacağız, Sulandırmağını

Hıııııı! Ne iş yapıyor? Vermisler bir sopalara, bir tane de top ondan ne yapıyoruz ben şimdi? Hummm! Sanırım elimdeki sopa ile önündeki topu vursam şu ileride, uzaklarda dalgala-

nan bayrağın

araya girmem lazım herhalde. Bayağı kolay mı? Ben de golfü öle matah bir oyun sanırdım. Oyuna başlarken ilk olarak ulaşmanız gereken delik hakkında bilgi ve hemen ardından da Jack Nicklaus der ki çekimde gunun ipuçları ekrana geliyor. Eğer bir tane bana yetmiş dersenizseniz sırasıyla tüm ipuçlarını okuyabilir veya tam tersi ben kendime yetmiş dersenizseniz bir anda ipuçlarını tarife görebilirsiniz. Okluğun kullanışlı bir ekrana sahip olan oyunda hemen tüm pencereleri açıp kapatabilir ve ekrana istediğiniz şekle yerleştirebilirsiniz. Ben de en büyük artılarından biri de oyun menüsünün otomatik olarak gizlenmesi ve sadece fare imleci üzerine gittiğinde otomatik olarak açılması. Bu şekilde anasayfa başka bir şey düşünmüyor ve tabii ki daha rahat konsantre olabiliyorsunuz. Bu menüyü kullanarak oyun sırasında gerekebilecek atış seçenekleri, bayrak gösterici, seçenekler gibi her türlü ayara rahatlıkla ulaşabiliyorsunuz. Flaşta üzerindeki kamerayı kullanarak önünüzde bulunan alandaki hiçbir noktayı kaçırma imkanı rahatlıkla yakalayabilir ve görüntüleyebilirsiniz.

### Geçmiş Olsun Goldik Oyunun Sonuna

Bu son bölümde artık konuyu toparlamak lazım. Jack Nicklaus Golden Bear, grafik ve ses konusunda oldukça

düşünlmüş ve iyi kullanılmış bir oyun. Ne de olsa doğada oynamak bir oyun olduğu için bol bol kış sera bulunan oyunun yorumlarını da CBS golf yorumcuları Jim Nantz ve Gary McCord yapıyorlar. Sadece meraklıları için değil, ben de kendi türünün en güzel örneği. İyi eğlenceler... 6

Jack Nicklaus 5			
Activision • Spor • 1 CD			
İNCELEYEN	Phantom		
SİSTEM	Win 95/98	HD Alanı	400 MB
İŞLEMCI	Pentium 166	CD-ROM	4Hz
RAM	32 MB	Multiplayer	Var
3D Hazırlama	Gerişimci		
OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★★★★		
GRAFİK	★★★★★★★★★★		
ATMOSFER	★★★★★★★★★★		
SES/MUZİK	★★★★★★★★★★		
Bilgi için	:		
Level CD	: Verilmedi		

# Tides of War

**B**u aralar aklımız hep Commodore 64'ün günlere gıdıp duruyor. Yakında bir kaç okuyucunun, bu kadar reklama dayanamayıp esikileri araştırarak birer C64 aldıklarını duyarsam şaşımayacağım. Ama satın almak isteyen olursa benimkini satıyorum haberiniz olsun, tabii antika fiyatını ödeyebilecek biri varsa çıksın karşına...

Eski oyunların yeni versiyonlarının geliştirilmesi furiasında, Commodore 64'de saatlerce kafa ayarı yapmaya sabredecek kadar çok sevilen Pirates oyununun da yeni versiyonunun gelmesini beklerken, konusu ve oynanışı az da olsa Pirates'e benzeyen başka bir oyun düşüverdi tezgahlara: TIDES of WAR.

Pirates'ın en çok sevilen yanlarından biri olan taktik deniz savaşı kısmının bir hayli detaylandırılıp öne çıkartıldığı bu oyunla efsanevi Pirates'ı karşılaştırmak aslında ayıp olur, ama en azından okuyucuya bir fikir vermesi açısından, benzerliklere dikkat çekmek istedim...

Tides of War, görevlere dayalı, bir senaryo eşliğinde ilerleyen bir ortaçağ deniz savaşı stratejisi. Savaşlar Real Time olarak gerçekleştiriliyor. Ama oyunu bir Real Time stratejiden ayıran pek çok özellik mevcut.

## Güvertede kadın mı? Uğursuzluktu!

Erkeklerin mutlak hakimiyetlerinin tartışılmaz olduğu mutlu günlerinde,

Taktik deniz savaşı konusunda oyun piyasasında bir boşluk olduğu kimsenin çekti mi? Acaba bir se yelkenli iki geminin, güvertelerinden başlarını çıkartan sıra sıra topları düşman gemisi üzerinde açtığı delikleri seyretmek ten zevk almıyor mu?

insanoğlunu sınır ayan koca okyanuslar bile birkaç küçük kalasın birleştirilmesi ile oluşturulmuş dev gemilerle aşıyor. Dünyanın ele geçirilmesi yarış duraklama kabu. etmeyen hızlı bir tempoyla sürüyordu ve bu yarışta en önemli görevler denizcilerindi. Oyuncunun bu yarışa bir kaptan olarak başlamasına olanak veren TIDES of WAR o çağlarda ki politik oyunları, bu oyunların sonuçlarını görmeyi, kanı, barutu ve borda laanmış gemilerde göğüs göğüse dövüşen korkusuz tayfaların kılıçlarından yayılan çınlamaları hissetmeyi seven, ortaçağ kaptanlarını tam anlamıyla mutlu edecekmiş gibi görün-

mese de şu andan benzersiz olması nedeniyle mecburen oynanması gereken bir oyun oluveriyor... Bir inceleyelim

Oyun iki ana bölümden oluşmuş. İlk görevler sırasında uğradığınız limanlar veya deniz ortasında karşılaşp ticaret yaptığımız dost gemiler için karşımıza çıkan ticaret ve kontrol bölümü...

Limanlarda iken bu ekrandan ticaret yapılabilirdi gibi, gemiye yeni tayfa satın alınması, tayfaların eğitil-

mesi gibi ayrıntılar da buradan halledilir. Verilen görev için gerekli olacağı düşünülen silah ve mühimmatlarda bu ekran vasıtası ile satın alınır ve gemiye "gönderilir"...

## "Real Time kısım zor" diyorlar, ne diyorsun?

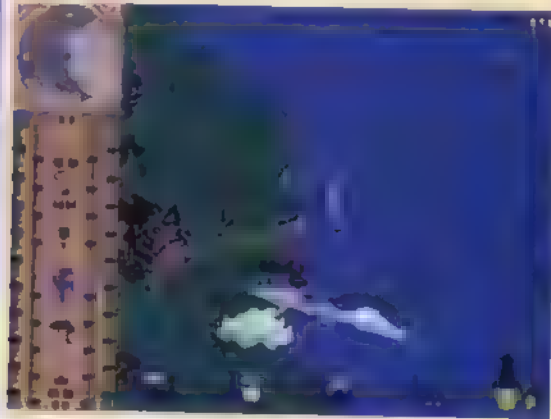
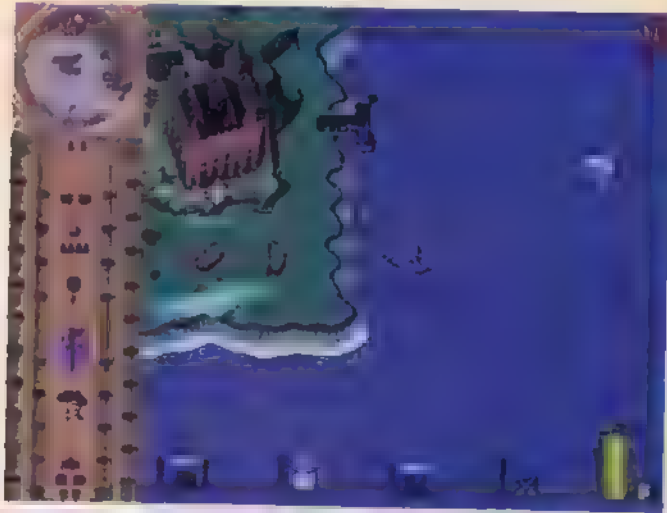
Oyunun büyük bölümünün geçtiği dünya haritası ise, oyuncunun ve rakiplerinin gemilerinin hareket ettiği, karşılaştığı, savaştığı Real Time bölümü oluşturmaktadır. Oldukça kompleks sayılabilecek bir metotla kumanda edilen geminin yönetilmesi için tüm gerekli materyal bu ekran üzerinde simgelenmiştir ve hepsine Mouse ile ulaşılabilir...

Ekranın sağında geminin güvertesini, içindeki topları, yelkenlerin durumunu ve hareket subaylarının menüsünü içeren bir gemi gövdesi görülebilir. Bu tür bir deniz savaşı oyununda gördüğüm en iyi oturtulmuş sistem olduğunu söyleyebilirim.

Ekranın altına dizilmiş kutucuklar ise, mürettebatın görev dağılımını duzenlemek için kullanılan araçlardır. Örneğin silahlar bölümüne yeterince adam koymazsanız, savaşlarda toplarınız ateşlenmez veya geç ateşlenir, Navigasyon bölümüne yeterli denizci yerleştirmezseniz, gemiye istediğiniz kadar hızlanma komutu verin, o komutun gerçekleştirilmesini sağlayacak görevli adamlar olmadığı için geminiz yerinden







sürprizler oyunu heyecanlı kılıyor, oynatıyor...

### Eksileri de var hem de çok

Ama mutlaka güzel bir şeyin mide bulandırıcı bir yanı da olacak ya, TIDES OF WAR'un da bu yanları hiç az değil.. Saymaya başlasam, bitiremeyeceğimden korkuyorum...

Kalelere yapılan saldırılarda, kalelerdeki topların sadece sabit noktalara ateş edebilmeleri ve nişan alamamaları, genel olarak grafik kutlesindeki yetersizliğin oyunun kalitesine düşürdüğü golge, seslerin ve müziklerin yeterince uğraşılmadan hazırlanmış gibi görünmesi, ticaret ve diploması gibi özelliklerin çok yetersiz oluşu ve benzeri sebeplerle insan oyunu oynamaktan bıkmıyor. Mayıs ayında yazdığım, Anno1602 ile bu oyun birleştirilseydi eminim bir hit ortaya çıkardı ama şimdilik sadece meraklıların alıp bakacağı ilginç bir taktik deniz savaşı oyunu duruyor önümüzde... Aslında genel notu 6 olması gereken bu oyuna, orijinalliği ve gemi yönetimi konusunda getirdiği kullanışlı sistemi nedeniyle bir puan da kanaat kullanıyorum... Devil Thumb kusura bakmasın..

Hepiniz için, kadinsız guverteler, dağasız denizler ve efsanevi zaferler dilerim... &

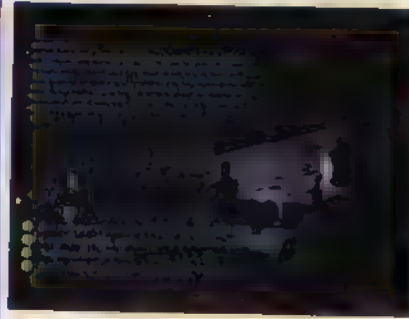


kırdamaz; tamirat kısmına yeterince adam koymazsanız, savaşlarda aldığınız küçük yaralar kısa sürede gemiyi batırmaya yetecek kadar büyür...

### Taktik deniz savaşı

Tides of War da, en düşük rütbeyle ve dandirik bir gemiyle oyuna başlayan oyuncu, verilen görevleri layığı ile yerine getirdiği surece, hem rütbe atlayacak hem de yeni ve daha güçlü gemilerde görev alacaktır. Ancak savaş anında dikkat edilmesi gereken kurallara oynamazsa, kısa sürede sadece balıklara yem olacak bir et parçasına dönüşecektir.

Oyunun taktik savaş kısmı olabildiğince gerçeğe yakınlığına çalışılmış. Bunun anlamı, bir düşman gemisinin ateş edildiğinde ateşi açan topların tekrar doldurulmasının zaman aldığıdır. Ya da oyunda pek çok şekilde para kazanmak mümkün olduğu gibi, bu paraların harcanacağı en akıllıca işlerin de mürettebatın eğitilmesi ve daha etkili yeni silahlar satın alınması olacağı hatırlanmalıdır. Görevleri değişik alanlara yayılan gemi mürettebatını eğitmek, görevlerin başarılmaları için iyi bir yanıdır. Deneyimsiz topçular artık rının büyük kısmını kaçırdıktan, deneyimsiz, eğitimli topçular, her biri para anlamına geçen demir gulleleri ateşledikten, son derece dikkatli davranıp nere-



deyse suya hiç gulle düşürmemektedirler...

Kaçuk ama hızlı bir gemiyle katıldığınız bir çatışmada, karşınızdaki 250 topluk dev kalyon iskelesi size donmuş toplarını ateşlemek üzereyken vereceğiniz ani manevra emrini hızla uygulayacak eğitimli deniz adamları, her bir insan boyunda 125 tane düşman gulletinin sizin kafanıza değil de, denize düşmesinin tek nedeni olacaktır...

Ya da hızca sizden üstün olan bir gemiyi biraz yavaşlatmak hatta belki tamamen hareketsiz kılmak için yelkenlerine ateş etme katar. a.dığınızda, limanda paraya kıyıp zincirli gülle alma mis olmanız oyunu kısa sürede kaybedecek olabileceğinizin bir işaretçisi gibidir...

### Off! Karışık görünüyor

Karışık görüntüsüne rağmen, kısa sürede oyuncuyu kendisine alıştıran sistemli bir yapıya var TIDES of WAR'un. Ayrıca görevler sırasında zaman sınırı bulunmuyorsa, neredeyse özgurce dolaşıp ticaret yapabilme şansına sahip olan oyuncunun görevden çok alakasız düşmanlarla da karşılaşabilmesi, Amerika kıtasının kıvrımlı nehirlerine soktuğu gemisine kanolarına binmiş Kızılderililer'in saldırması; gemiyi bordayıp birkaç denizcinin kafa derisini yuzmeleri; bittiğinizi, olduğunuzu sandığınız bir çatışmada şans eseri oradan geçmekte olan bir müttefik geminin yardımıyla toparlanıp düşmanı temizleyebilmemiz gibi pek alışıldık olmayan

### Tides of War

GT Interactive • Spor • 1 CD

İNCELEYEN	Cem Şancı		
SİSTEM	Win 95	HD Alanı	100 MB
İŞLEMCI	Pentium 120	CD-ROM	4-kız
RAM	16 MB	Multiplayer	Var
3D Hazırlama	Genelamiyor		
ÖYÜNEBİLİRLİK	★★★★★★		
GRAFİK	★★★★★★		
ATMOSFER	★★★★★★		
SES/MÜZİK	★★★★★★		
Öğretici İçin	:		
Level CD	: Verilmemi		

# Nascar Craftsman

İşte size PC'lerin biricik kamyonet yarışı, Oval Track Series bir pistin etrafında dönecek yüzlerce tur. Tabii eğer yeterince sabırlıysanız!



**H**ayret doğrusu! Nasıl oluyor da gözden kaçmış? Demek şimdiye kadar hiçbir sıklı ervel bir kamyonetleri bir bilgisayar oyununun başrolüne layık görmemiş. "Yok canım! Microsoft, Monster Truck yarışlarını daha önce kullandı ya" demeye kalkmayın, çünkü ota konusu kamyonetler sahnesin ettiğiniz Big Foot süründen değil. Ne sivil trafik, ne sağlı solu kenin virajlar, elips şeklindeki bir pistin etrafında döndürecek yüzlerce tur diye eklemem, insan sıkıntısından patlar yaw yarışma vermekse haklısınız. Ama işin aslı böyle değil. Bakalım Amerikan orijinal bu sporun 170Mb'lık ilang oyunu ne kadar kadim?

Nascar Craftsman Truck Series yapımını Sierra Sports'ın bu alanda en büyük sahibi rakibi EA Sports'a karşı piyasaya koruma amaçlı yeni yarış simülasyonu. Sizden beklenen kamyonetçinize binmeniz ve Amerika'nın Nascar Craftsman yarışlarının altı isimlerini

sefa tutmanız. Tabii ki bu, aralamaların salıncakları bile ağırlık farkları ile oluşturu yarışların heyecanı turların etildiği birkaç dakikayla sınırlı kalmıyor. Yarış saatleri dışında tüm dikkatinizi araçınıza vererek, kendinizi, kendine özgü sürüş stiline sahip kamyonetçinizle bütünleştirmeniz gerekiyor.

Bilmemek değil, öğrenememek ayıp demişler. Nascar kamyonet yarışları tıpkı diğer Nascar türlerinde olduğu gibi sadece Amerikalı gençlerin eğlencesi olarak ortaya çıkmış bir spor. Yarışlara monotonluk yerine gerginlik hakim. Bunun başlıca nedenlerinden biri 200-250 tur önde götürdüğünüz yarışın basit bir taktik hatasıyla kaybedilebilmesi ihtimali. Organizasyonun ilgilenmeyenlerine sabır taşı getirecek tekdüzelikte görünmesi sırasında yadınmamalı. Hele henüz tek rakibim havayolları kardeşimi diyorcasına iki dakikayı bulmayan kısa sürede oyunun bayağını garantiye al.

## Bu ne ola ki?

NCTS, isim hakkı satın alınarak yaratıldığından Hornaday gibi hopinisi ailecekl yakından tanıdığı sporun önde gelen isimlerinden tutun da onlara araçlarının özel ayarlamalarını kadar tüm bilgilere yer verilmesini sağlıyor.

Oyunda orijinallerine sadık kalmarak hazırlanmış 9 pist mevcut. Bu pistlerde yapılacak yarışların heyecanını en az pist seçimi kadar hangi modda oynayacağınız da etkiliyor. Arcade modunda olupcağı gerçekçilikten uzak çabukluklarda tüm fizik kuralları hiçe sayılacak ve araçlarınız çok az hasar alacak. Üçün yol tutuşu ve fren gücü tıpkı rakiplerinizin sürekli size ayak uydurmay denemesi gibi bu seçeneğin yol açtığından. Şayet açık ara önde gidiyorsanız rakiplerinizin arayı kapatmak için gazı kökleyecekler ve geride kalmışsanız onlara yetişmeniz için tolerans göstere-

cekler. Simülasyon seçeneğinde tüm bu hakaw avantajlardan yoksun bir şekilde rakiplerin gerçek gücünün ortaya çıktığı, tüm teknik ayarlamaların oyunu etkilediği kurallara mahkumsunuz.

Diğer yarış öncesi seçeneklerinden Instant'la aralama ve menü turlarını atlayabilir, testing'te hiçbir rakibin yer almadığı parkurda sadece pist koşullarından etkilenerek gerekli teknik ayarlar konusunda fikir edinebilirsiniz. Diğer koşullarda deneme, ısınma ve aralama turlarına katılmalısınız.

300 tur boyunca devam edecek çabukluklardan söz edilmesi de bu, yarış uzunluğunun değiştirilemeyeceği anlamına gelmiyor. Sürüşü sayısını kişiye indirebileceğiniz gibi, tur sayısını da üçle artırabilirsiniz. Entry List menüsüyle rakiplerle yarışacağınızı teker teker belirleyebilir, ister en diğli rakiplerle, ister kendi yarattığınız sürücülerle yarışabilirsiniz.

Yarışlar arasında genelde her parkurda bir kazalar meydana geldiğinden Yellow Flag seçeneğini açık tutmanız iyi olur. Virajlarda sert frenler yerine gaz kesmekle yetinirseniz hem zaman kazanırsınız hem de zincirleme kazaların kahrmanlarından olmazsınız.

Normal koşullarda yarışların aramacısına birbirlerini geçmek yerine tekerlekleri üstü, hızla ve düzenli start alarak olduğu Pace Lap isimli tur atılır. Bu seçenek kapalıysa yeşil bayrak hareketi kılacak ve yarışa başlayacaktır.

Halftime seçeneği NCTS'nin ilginç özelliklerinden biri. Bu durumda yarış yarılana dek avarna durumları dışında tekerlek değiştirmeye ve hatta yakıt ilmalı yapamazsınız. Sadece bayrakın kalktığı tur geçildikten sonra gelececek menüden ayarlama yapılabilir.

Kaporta, tekerlekler ve motor normal koşullarda kazanım giddetle doğru orantılı olarak etkileniyor. Uçarı kopuk, parçalanmış tampon ve kopan tekerlekler için görsel yönünü oluşturmuyor. Oyun bu özelliğiyle bir an için aklima Destruction Derby'yi getirdi. Arcade moduna seçmişseniz her türlü hasarın tamiri piste gerçekleştirilebilir. Bunlar dışında yakıt ilmalı ve tekerlek değişimine gibi sebepler dışında piste girilmenin gerekmedik, hasarların kapalı-





olduğu bir seçenek de  
ha var.

## Teknik Bilo

Detayla uğraşma-  
yıp doğrudan yarışa ge-  
rebileceğinizi styledin-  
ama süspansiyon, teker-  
lek basıncı gibi ayarlar-  
dan anlamıyorsanız  
yapmanız elinizin ka-  
nuruyla oyuna karış-  
mayı denemekten öteye  
geçmeyecek. Zaten oyun-  
un adındaki Nascar  
barad teknik detayın d-  
nemini an iyi şekilde vurguluyor. Her-  
pik ve hava koşulu için değişik ayarlar  
gerektiğinden kesin değerler vermemi-  
mkenüz ama NCTS'yi delikanlı gibi  
oyunamak isteyenlere bu çoğunuzun el-  
nemaya üğendiği teknik işlerle ilgili göz-  
önünde tutulması gereken ön bilgiyi  
sunmakta yarar var.

**Shocks:** Süspansiyon ayarları yapı-  
lurken sol ön ve arka tekerlekler için  
daha yüksek değerler vermeniz gereki-  
yor.

**Weight Distribution:** Aracın ağırlık  
merkezini sağ-sol ve ileri-geri kaydır-  
arak ağırlık noktası belirleyebilir ve ken-  
di sürüş tekniğine göre aracın kontrol-  
ünü sağlayabileceğiniz en uygun değer-  
leri elde edebilirsiniz.

**Gear Ratios:** Bunu berhalde en iyi  
ayarlar arası gaz oranı olarak tanımla-  
yabiliriz. Her dört vites için de ayrı a-  
yarlamalar gerekiyor.

**Tires:** Tekerleklerin hava basıncı a-  
yarı. Aslında tüm bu ayarlamalar sı-  
rasında NCTS'nin bütün pistlerinde sür-  
rekli olarak sola döneceğinizi dikkate  
almalısınız. Yani sol ön ve sol arka te-  
kerleklerin basıncını makul ölçüde di-  
ğerlerinden fazla tutulmalı.

**Camber:** Tekerleklerin sabit nokta-  
larından sağa ve sola eğim oranı.

**Rear Spoiler:** Bagaj bölümüne ne-  
kadar yukarı kaldıracağınızı belirleyin.  
Benzin deposunun doluluk oranına gö-  
re aracın arkası uygun değerin üzeri-  
nde kalkmış araba vitajlarda nor-  
malden daha fazla kayrılır.

**Fuel Level:** Burada parolamız basit.  
Az benzin, çok pit-stop, çok benzin, az  
pit-stop.

**Steering Lock:** Tekerleklerin dümen  
ayarları 5-25 derece arasında belirleye-  
bilirsiniz.

Bütün bu ayarlamalar yarışın  
piste göre farklı sonuçlar verecektir.  
Araçların kokpitleri gösterişsiz ama o-  
tadaki göstergeler sâa diye durmuyor  
tabi. Hızır yerimiz varken konsantr-  
teknik bilgi vermeye devam. Örneğin



yağ basıncı göstergesinde, basıncın nor-  
mal değeri olan 80psi'nin üzerinde u-  
zun süre kalınması tehlikeli olabilir.  
Motoru patlatmak istemiyorsanız ikaz  
sinyalinin yanlış viteste olduğunuz ve  
ya demin sözünü ettiğimiz vites ayarlar-  
ının yanlış yapıldığı anlamına geleceği-  
ni hatırlayın.

Takometre son vites 9000 devir  
üzerine çıkmışsa vites ayarlarına göz at-  
makta yarar var. Aynı şekilde yağ so-  
cukluğun 200SF'dan fazla olduğu du-  
rumlarda motor fazla ısınmış demek-  
tir. Sorun spoiler açısından veya yanlış  
vites ayarlarından kaynaklanabilir.

Radyatördeki su sıcaklığı normal  
değer olan 175SF-200SF'ı aşmışsa ye-  
ni vasıflamalısınız. Kamyonetin de kısmını  
fazla hasar görmesi halinde radyatöre  
hava akması engellenir ve su yüksektir.

## Sollama, yamulursun!

Paint menu'sü aracınızı imediğinizi  
gibi boyamanızı sağlıyor. Underbody  
shop'dan 3 boyutlu kaporta altlarında  
değişiklikler yapılabilir; Suit shop'dan  
kendi giysinizi renklendirebilir. Detail  
Shop'da aracınıza masallak, yollarına  
hakimi, sollama yamulursun! gibi ön-  
deyişler ekleyerek son rötuşları atabilir-  
siniz.

Oyunda kontroller klavye, joystick  
ve tabi ki en zevklisi Steering Wheel ile  
yapılıyor. Otomatik vites, fren ve yön-  
lendirme yardımı olarak sürüşü kolay-  
laştırabilirsiniz. Rakiplerinizin yapı-  
-



tekasını %120'ye çıkartmıyorsanız pek  
fazla zorlukla karşılaşmazsınız.

Nascar Craftsman Truck Racing  
640\*480 çözünürlükte saniyede 30 ka-  
re hız ulaşabiliyor. En azından ben  
8MB VoodooII'li PII-450'de daha yük-  
sek çözünürlüklere ulaşamadım. Tek-  
nik ayrıntılar dışında oyunu benzerleri-  
nin bir adım ötesine taşıyacak ilgi çekici  
görsellik yok. Rakibinizin ve kendi a-  
racınızın motor sesleriyle yarış durumu  
hakkında bilgilendirileceğiniz seslendir-  
melerle, tıpkı diğer yarışma efektleri  
gibi oldukça gerçekçi.

Uzun latın kısıtı Nascar, hep o bü-  
digimiz Nascar. Sadece gerçekçiliğinden  
taviz vermemesiyle bile serinin hayran-  
larını bir kez daha peşinden sürükleye-  
cektir. İlin detayına imkten hoşlan-  
mıyorsanız ve Nascar kamyonet yarış-  
larından bessa ne diyorsanız sadece ya-  
rış kısmıyla oyunu fazla yavaş bulca-  
ğınızdan yamur dahi yaklaşıpatamakta  
yarar var. **B**

## Sierra Sports • Yarış • 1 CD

İNCELEYEN	Ozan Ak Dönmez		
SİSTEM	Win 95/98	HD Alanı	160 MB
İŞLEMCI	Pentium 100	CD-ROM	4Hızlı
RAM	32 MB	Multiplayer	Var
3D Hizalandırıcı	D3D Giliş		
OYNANABİLİRLİK	★★★★★★		
GRAFIK	★★★★★★		
ATMOSFER	★★★★★★		
SES/MÜZİK	★★★★★★		
Bilgi için	:		
Level CD	: Verilmeli		

7

# 3D Ultra Mini Golf

**S**inan oyunu elime tutuşturduğunda bu nedir diye kapağına baktım, mana veremediğim kapağın üzerindeki yazıyı okuduğumda hemen CD'nin arkasını çevirip resimlere baktım ve "harika" dedim, başka bir şey diyemedim zaten. Çünkü Si nan'la seneler önce Amiga'mızda büyük bir zevkle oynadığımız Min.Golf adlı oyunun 3D uyarlamasıydı bu ve kapak da harika görünüyordu. Fakat o.dum olası Sierra oyunlarını sevmediğim için bunda da vardır bir bit yeniği dedim kendi kendime ve oyunu yükleyip çalıştırdım. Çok hoş bir avi animasyonu karşılaştım, fakat ilk etapta bu kadar cıvı cıv o zamanlar oynadığımız sade ve zevkli MiniGolf'ten çok uzak bir oyun izlenimi verdi. İlk olarak gerçekten çok hoş ve çocukça bir animasyonla karşılaşıyoruz, bu geniş bölümü eski Mini Golf'ü bilmeyenlerin o dukkacı uşısını çekecektir ve gördüklerinizi aynı şekilde oyun içerisinde de göreceğinizi şimdiden söyleyeyim. Animasyon bittikten sonra ana menüye ulaşıyoruz ve buradan gerekli ayarlamalarla kolay bir şekilde oyuna girebilirsiniz. Lunapark havasındaki arabirim ve aynı zamanda oyun içinde de çalan ses ve müzikler gerçekten oyuna bir dinamizm katmış. Müzik demişken yükleme sırasında size müzikleri mp3 olarak dinlemek isteyip istemediğinizi soruluyor. Eğer bilgisayarınız MP3 dinlemeyi kaldıracak cinstense (oyun sırasında) MP3 tavsiye olunur.

Oynatabileceğiniz türlerin arasında Normal MiniGolf (Klasik), Hole by Hole (en az iki oyuncu ile sırayla oynanan yöntem, ilk Finish'e ulaşan kazanır) ve Raceplay (zamanla karşı oyun, skorunuz size verecek zaman olacaktır).

Bolum seçme opsiyonlarından ise Deluxe Nine, Front Nine, Back Nine ile ilk, son ve seçilmiş 9 bölümde; Select A Hole ile ise istediğiniz bölümde oynayabilirsiniz. Seçtiğiniz oyun türüne göre oynadığınız bu 9 bolum sonucunda skorlarınız hesaplanıyor ve son kademenin ardından ekrana getiriliyor. Daha sonra sizden oyuncu sayısı ile isim ve top renklerini belirlemeniz isteniyor, Back ve Next butonları yardımıyla bu kısımları da geçebilirsiniz.

## Ah O Eski Güzel Günler

Ana menüden Putting Practice'i seçtiğimizde, daha acemi iseniz kapalı düz bir alanda biraz alıştırmayı yapabilirsiniz (Bu kısım eski MiniGolf'e daha çok benzer). Oyun modem, Network ve Internet Game olarak Multiplayer'da oynanabiliyor. Sierra oyunu sadece harika grafik ve animasyonlarla bezenip oynanabilirliği düşük tutmuş. Bir diğer önemli sorun da oyunda kavis ve engellemenin çok zor anlaşılıyor olması. Bölümün resimlerden oluşması nedeniyle (eski MiniGolf'ta arazinin ne tür olduğu yeşilin tonlarından anlaşılırdı, bunda ise arapsağı) Sonra Map'ler çok küçük ve çok kolay birkaç tıklama ile bitiyor, tek atış ile sokma ihtimali zaten yok ve top hep aynı kavislerde sanki önceden tanımlanmış gibi (sı fazla) gidiyor. Map uç boyutludan bozma olduğu için delik, bayrak nerede belli değil ve ekran çok fazla karışık geliyor insana. Birsürü obje var ve neyin ne olduğu kafa karıştırıyor, fakat hepsi çok güzel tasarlanmış ve harika çizilmişler, hayal gücü bolca kullanmış. Oyun sırasında sol üst köşedeki Caddy resmine tıklayarak, hafif, orta ve ağır olmak üzere üç değişik golf sopası, topun gideceği yönü gösteren yardımcı çizgi (Aiming Line) ile Powerbar isimli vuruş şiddetini gösteren bir skalanın görünmesi ya da görün-

memesi ayakla nabılır. Easy Put ve True Put ile vuruşun sol fare tuşuna basılı rutularak mı yoksa normal

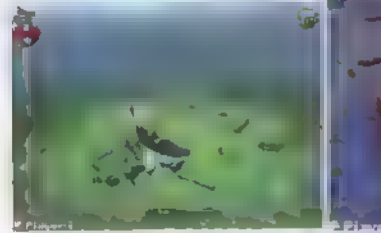
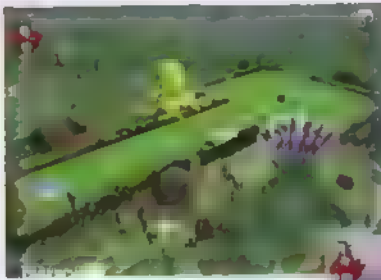
bir sopa gibi geriye çekip iterek mi kullanmak istediğinizi seçebilirsiniz. Burda skor ekranını buradan görebileceğimizi söylemeyi unutmayalım. Skor ekranından bir tablo halinde ve bölüm adı, ortalama yapmanız gereken atış sayısı ve kullandığınız atış sayısını öğrenebilirsiniz. Oyunda çok ilginç bölümler mevcut, bazı yerlerde kısıyollar ile deliğe daha az atışla ulaşabilirsiniz, bunu yaparken de boluma göre sular, yarataklardan, lazerlerden, lavlardan vs. gibi tehlikelerden uzak dırarak bir sonraki bölüme geçmelisiniz. Dedim gibi çok ilginç ve güzel animasyonlu Map'ler var. Gerçi ben eski bir orijinal MiniGolf'ü olduğum için hiçbirini beğenmedim ve oynanabilir bulmadım, ama yeni oyuncular ve özellikle küçük yaştakiler için son derece eğlenceli, renkli ve hareketli bir oyun. Ayrıca bol sayıda bölümlerle de çocukların hayal güçlerinin gelişmesine yardımcı olacağını sanıyorum (ama korku dolu bölümler de var dikkat edin :) Son olarak güzel ve enteresan bir oyun, ama sınırlı bir pencerede olmasaydı ve 3D yerine 2D, animasyonsuz, basit ama daha eğlenceli, sıkıcı olmayan bir oyun olsaydı, eminim ki çok daha uzun süre oynanacaktı. Sierra'ya daha çok finis etmek yemesi dilekleriyle... Hahah!

## 3D Ultra Mini Golf

Sierra • Spor • 1 CD

İNCELEYEN	: Corlux	
SİSTEM	Win 95/98	HD Alanı : 40 MB
İŞLEMCI	Pentium 166	CD-ROM 4Hz
RAM	32 MB	Multiplayer Var
3D Hazırladığı	Gösteriyor	
OYNANABİLİRLİK	★★★★★	
GRAFİK	★★★★★	
ATMOSFER	★★★★★	
SES/MÜZİK	★★★★★	
Bilgi için	:	
Level CD	: Verilmiş	

6





# Corsairs

**B**en küçük bir çocukken, yani bayağı bir zaman önce, insanların gelip bana "Buvu önce ne olacaksın bakayım yavrum?" gibi embesil sorular yöneltilmesinden nefret ederdim. Daha da fazla nefret ettiğim birşey vardı, o da aynı büyükleri gibi embesil olan yaşlılarımın bu tür sorulara büyük bir ciddiyetle "doktor, polis, itfaiyeci, zengin" gibi cevaplar vermeleriydi. Daha o zaman ileride nasıl bir dünyanın beni beklediğini anlamış, üzeri sersemlele dolu bu gezegenden kaçabilmek için "yıldız gemisi kaptanı" olmaya karar vermiştim. Fakat tabii olmadı. Yaşlılarımın çoğu manav, bakkal, işadamlı, merhum gibi sıfatlar kazanırken ben hiçbir battaya sap olmadım, üstelik hayimden gayet



Geçmiş çağın korsanları ve hazineleriyle dolu bir dünya istenir misiniz?

bayrağı nısı adidir. Hami şu siyah zemin üzerinde sırtan beyaz bir kafatası olan bayrak, ben pek severim onu. Konuyla ne alakası var demeyin, Corsairs diye bir oyun var burada, ona bakacağız beraberce. Şimdi bu oyun eski çağ denizleri nde dolaşan ve zenginlik peşinde koşan korsanlar, konu ahyor. Ancak eskiden korsanlık öyle pek basit bir meslek sayılmazdı, yani eline bir gemi geçiren herkes denize atılıp ortama dehşet salamazdı. Genelde ıktı tür korsan bulunurdu, ilk grup kendi hesabına çalışır, mümkün olduğunca büyük devletlerin donanmalarının dolaştığı su ardan uzak dururdu. Bu gruptakiler pek fazla zengin olamadan erken vakitte göçüp giderlerdi genelde, ne de olsa denizler tehlike dolu. İkinci grup korsanlar ise büyük devletlerden birtümen koruması altında bulunurlardı. Tabii bu gene de anavatanları olurdu, mesela unlu Türk denizcilerinden Barbaros Hayrettin Paşa esasen bir korsan re'sidir. Ancak bu tarz çaışan korsanlar öncelikle devletlerin ne onların muttefiklerinin çıkarlarını gözetir, kesinlikle dost gemilere saldırmaz, hatta büyük savaşlarda tüm güçleriyle seferberliğe dahil olurlardı. Bunlar büyük saygı ve destek görürler, hatta bir hayli güçlü ve iyi organize olmuş filolarla denizlerde dolaşırlardı. İçlerinden pekçoğu zamanla kral yet donanmalarında büyük rütbeler almış, hatta amirallığa kadar yükselmişlerdir. Bağlı oldukları kral tarafından belı yetkilerle donanıp düşmanın başına bela olma.

ı için yollandıkları çok olurdu, bir nevi özel donanma gibi görürlerdi yani. İşte bu oyunda siz de böyle bir korsan canlandırıyor sunuz, İngiltere ya da Fransa tarafında savaşmak için a binizde kralın yerli belgesıyla denizlere açılıyorsunuz.

## Ship Ahoy!

Tabii şimdi korsan ve gemi kelimesini aynı yazı içinde görenlerin aklına bazı klasik oyunlar gelebilir, mesela P. rates' ya da benim çok tuttuğum bir başka oyun olan High Seas Trader gibi. Ancak ner ne kadar bo, macera ve savaş vaad etse de, Corsairs kelimesinin tam anlamıyla bir RTS, yani gerçek zamanlı strateji. Oyuna başlarken İngiltere ve Fransa arasında bir seçim yapmanız gerekiyor. Bu seçim yaptıktan sonra emrinize verilen gemi ve parayı alıp vola koyuluyorsunuz. Oyun bir otonom takip eden ayrı görevlerden oluşuyor ve geçtiğiniz her görevle birlikte Karayip Adaları'ndan Avustralya kolonilerine uzanan yolları ileriye sürüyorsunuz. Göreve başladığınızda elinizde geminiz ve bir miktar paranız bulunuyor. Ayrıca gemide sizi temsil eden karakter de kaptan olarak bulunmakta, eğer savaşta olursanız oyun biter unutmayın. Oyuna a çık denizde başlıyorsunuz, harita savaş sırasında örtülü durumda, ancak bölgedeki kara arın ve şehirlerin yeri yaklaşık olarak belirtilmiş. Gemileriniz dolaştıkça ekranı açıyorlar, ancak tabii diğer tarafların gemileri ancak görüş mesafesi

memnun savılırım. Hâlâ bıkmadan, sıkılmadan, utanmadan birilerinin şu sözünü ettiğim yıldız gemisini yapma niyet bekliyorum. Yanlış anlamayın, amacım Kırk ya da Picard gibi boyuna galaksiyi filan kıvrırmak değil, şahsen bu gezegenin havaya ucnmasını seyretmekten büyük bir zevk alabilirim. Amacım o yıldız gemisini tipki eski çağlarda olduğu gibi gırtlak kesmeyi seven bir grup mürettebatla doldurup uzayın başbelası korsanı olmak. Korsanlığa karşı eskiden beri büyük bir ilgun vardır doğrusu. Eh, insan ümit ettiği surece yaşar demişler, ne yapalım.

## Jolly Roger

Şimdi bazılar Jolly Roger nedir merak edebilir, efendim bu eski korsan



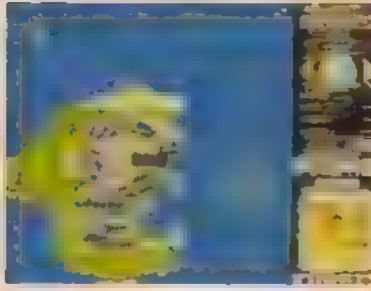
sine geldiklerinde respat edilebiliyor. Elanizdek. gemileri kendi limanlarinizdan birine demureduqiniz zaman, .i marla alisveris yapabiliyor, buralarda gemileriniz onarip yikleyebiliyor, ayrıca paranzı yeni gemiler yaptirmek ya da liman tesislerini guclendirmek için harcaşab iyorsunuz

### Baharat, İpek, Mücevherler...

Oyunda İngiliz ve Fransızlar dışında ayrıca İspanyo., Holanda ve diğer belli başlı ülkelere de yer verilmiş, tabii o zamanın korkunç korsanları da unutu. mamış. Senaryonun akışı içinde denizlerdeki diğer güçlerle yolunuz bir şekide kesişiyor, kimi zaman onlarla dost olup ticaret yapıyor, kimi zaman da bölgede astunluğu sağ. amak için kıyasıya savaş. yorsunuz. Fakat tabii bir gemiye ya da şehire saldırırken dikkatli olmanız lazım, savaşta olmadığınız u. kelerin malına zarar vermek pek iyi bir fikir sayılmaz. Neyse, limanlara oyunda çok önemli bir yere sahip. ler doğal olarak, elinizdekiler. korumak ve. nlerini fethetmek kadar önemli. Bunun için kasasında yeterli para bulunan bir gemiyi limana demuremeniz ve sonra .n şat seçenekleri. ne girmeniz gerekli. Da ha güçlü bir kale, daha fazla asker barındıran bir valı konağı, ya da daha güçlü gemilerin inşaa edileceği te. saneler yapabilirsiniz. Ayrıca . manda bulunan deniz feneri ni daha da guclendırıp, gelen gemileri daha uzaktan tespit etmek mümkün. Limanlar arasında çeş. ta malların ticaretini yaparık, va da ele geçirdiğiniz gemilerlerden para kazanabiliyorsunuz. Ancak her gemide yeterli m. silah ve adam bulundugundan, ayrıca gemi ve limanların hasarlarının onarıldığından emin olmayı unutmayın. Limanlara baskın yapılması ihtimaline karşı valı n sarayında bol miktarda asker bulundurmaya da ihmal etmeyin.

### Soğuk Çelik

Bu oyunda senaryolar basit bir her kaleyi ele geçirme mantığıyla yur. umuyor, aksine bölge valısının size .lettiği emirlere harf. yen uymanız gerekli. M. se. la İngiliz korsan. olarak çıktığınız .ık görevde öncelikle bir Fransız limanını



ele geçirmeniz ve bölgedeki gücünüzü artırmanız emrediliyor. Ardından bir İspanyo. limanını basıp şehir valısından bölgeden geçecek olan altın yuku İspanyol kalyonunun yerini öğrenmeniz, daha sonra da bu gemiye yetişip ele geç. rmeniz isteniyor. Eğer çok oyalanırsanız gemi kaçıp gidiyor, siz de çuvallanmış oluyorsunuz. Bu duruma düşmemek için gözünüzü gelen mesajlardan ay. rmananız gerekli. Savaşarın nasıl yapı dğ na gelince, önce lüle den. z savaşları gayet basit, düşman gemisine tıkladığınızda ya ateş açılıyor, ya da eğer pozisyon uygunsa bordalanıyor. Aslında klavyeden hangi topların ateşleneceğ. dahil pek çok emir vermek mümkün, bu tuşları görmek için CD üzerindeki README dosyasına bir göz atın. Gelelim yak. n dövüşün de taylorına, doğal olarak o çağda en yaygın kullanılan silah kılıcı ve gemiler birbirine bordaladığında tüm m. rette bat. yalın kılıç karşı tarafın üstüne çul. anırdı. Burada da durum aynı, iki gemi bordaladığında yukarıda bir gösterge be. utuyor ve geri sayım baş. lıyor. Gösterge . iki tarafın güç dengesini yaklaşık olarak size bildiriyor, eğer durum kotuy. se borda. amaktan vazgeçebilirsiniz. Eğer savaş. bilgisayarın yönetmesini isterseniz bu göstergeden ona da seçebilirsiniz. Ancak eğer kendiniz yönetmek isterseniz savaş ekranına geçiyorsunuz. Burada tepeden görerek adamlarınız ve subaylarınızı yönlendiriyorsunuz. Ancak önemli bir detay var, her iki tarafında yüksek rütbeli subayları savaşta büyük önem taşıyor, bunları öncelikli olarak temizlemek düşmanın teslim olması ihtimalini artırıyor, ama tabii bu yapması kolay değil. Aynı savaş tarzı liman basarken de geçerli, tepedeki zaman sayacı tükenmeden ne kadar çok gemiyi limana sokarsanız sayı üstün. üğünüz o denli büyük olacaktır. Ve önemli bir nokta daha, eğer esas karakterinizi şahsen savaşlara sokarsanız unu artacaktır, bu da alışveriş yaparken fi. yatları bir hayli etkileyecektir.

### Yelkenler Foral Gidiyoruz...

Celalim oyunun genel görünüşüne, önce. ikle grafikler oyle pek muhteşem sayılmaz, özellikle ana haritada çok basit grafiklere sahip. Savaş grafikleri de



bana Lords of the Realm'ı çağırırdı, ama o daha iyiydi bence. Grafik açıdan çok daha iyi olabilir. yani. Ses ere gelince, efektlere bel. i bir monotonluk nakım, bir zaman sonra bıktırmaya başlıyor. Muzikler nispeten iyi sayılır, o deneme uygun hazırlanmışlar ancak fazla çeşitlilik olmamasından dolayı onlar da çabuk sıkıyor. Ancak oyunun bir kotu yanı var ki, tüm değerlerine baskın çıkıyor. Oyan biraz fazla hızlı ve detaylı. Şimd. bunun neden kötü olduğunu sorab. lırsınız, sorun arabirimde. Siz bir geminin ihtiyaçlarıyla ilgilenmek için bir sürü tuşa tıklamak ve tabii zaman harcamak zorundasınız. Hele elinizde 15-20 parçalık bir filo varsa ki bunu yapmak hiç sorun değil, o zaman çok çabuk bunahiyorsunuz, Arabirim. n de size kolaylık sağladığı söylenemez tabii. Ancak bilgisayar kumandasındaki. rakıplarınızın pek böyle sıkıntıları yok, daha siz gemi. erini toplay. lya uğraşırken kut diye gelip . aman. basıveriyorlar. Herşey o denli hızlı oluyor ve siz o denli. gerde kayıyorsunuz ki, oyun hiç yoktan dört kat zorlaşıyor. Tabii kısa bir zaman sonra da yaygın emareleri görülmeye başlıyor. Sonuç olarak oyunun büyük tasarımı hatalar. mevcut, fikir iyi ama uygulama son derece zayıf kalıyor. Ayrıca ben tek gemiyle korsanlık etmeyi tercih ederim, bir kralla bağ. anmak benim harcam değ. lı doğrusu. L

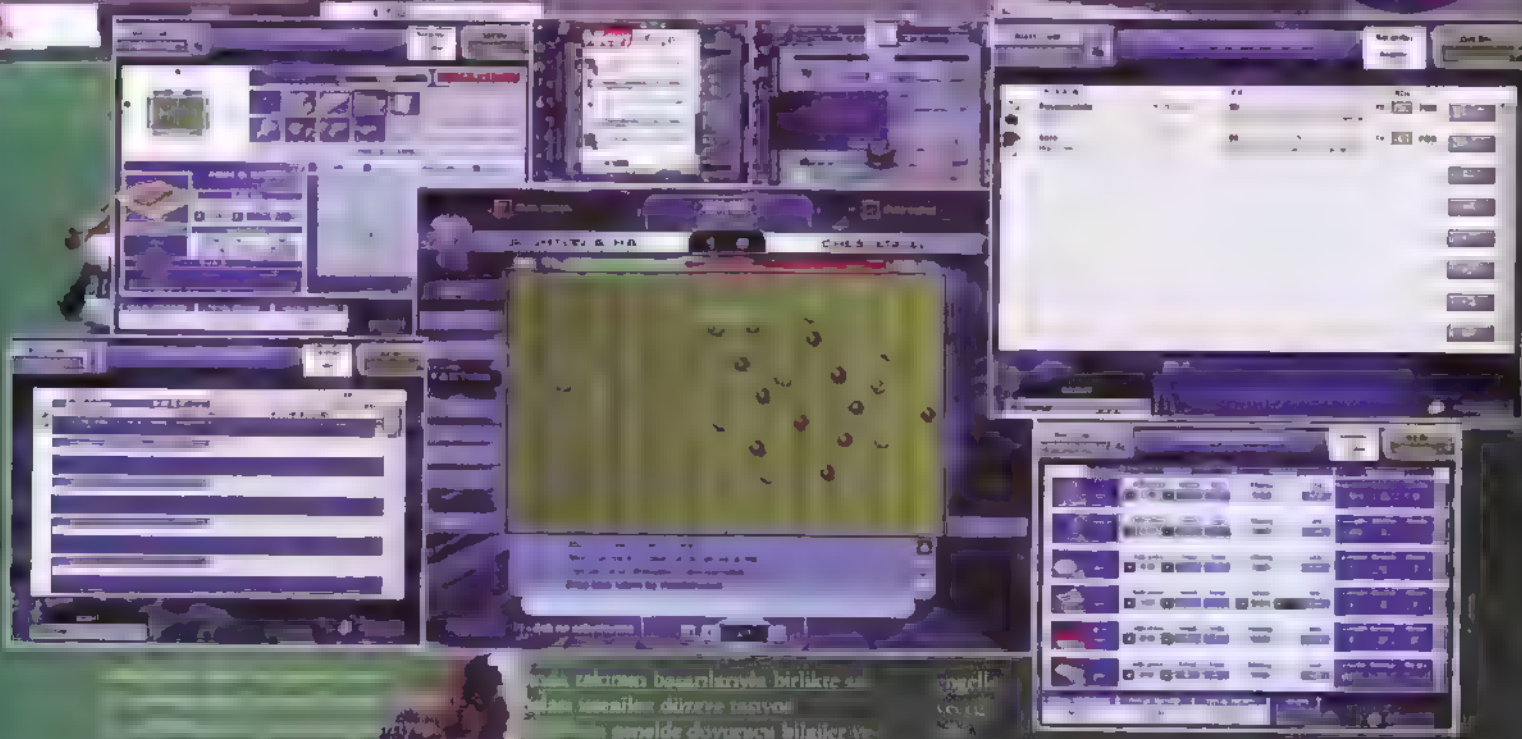
### Corsairs

#### Microkdis • Strateji • 1 CD

İNCELEYEN	Mad Dog	
SİSTEM	Win 95/98	HD Alanı 90 MB
İŞLEMCİ	Pentium 166	CD-ROM 6 Hızlı
RAM	32 MB	Multiplayer Yok
3D Hızlandırıcı	Gerekli	
OYNANABİLİRLİK	★★★★★★	
GRAFIK	★★★★★★	
ATMOSFER	★★★★★★	
SES/MÜZİK	★★★★★★	
Bilgi için	:	
Level CD	: Mayıs 99	







çok rakamlı beşerliklerle birlikte en yüksek seviyeye ulaşır.

Genelde doyurucu bilgiler verilmeyen yedek sistemi maçların dışındaki konusundaki uyarılarda yeterince başarılı.

Bir diğer para kaynağı saha kenarındaki reklam panoları. Reklam anlaşmaları, maçlar sırasında en azından 10 saniye boyunca olan süreli sayıdaki panolarla her saniye kullanılabilir. Çünkü bu panoların altındaki küçük ekranlar için reklam çekiliyor.

Oyunda maçlar dört farklı şekilde izlenebilir. Results modunda sadece skorlardan haberdar ediliyorsunuz ve detaylılık hakkınız devre arasıyla sınırlıdır. Brief'de maçın gidiyatını 1X ve 15X arası hızlarla izleyebilirsiniz. View'de maçlar üç boyutlu ortamda 4-20 dakikaya sınırlı bir süre izlenebilir. Görüntülerden oluşuyor, 3D kullanılarak destekli grafikler Acqua Soccer 3'un grafik motoru kullanılarak oluşturulmuş ki böylece bunların etkileşimi daha yüksek seviyeye taşınmıştır.

Dört büyükler ve Kocaeli Spor'a ek olarak Antep, Antalya, Samsun ve Bursa'yı da kapsayan FA liginde yedekler ve Antep Avrupa Kupaları detaylı olarak izlenebilir.

Piyasaya başı çeken isimlerinden Premier Manager 99, belki maçları izlemek için uzak skorlar ve sonuçları değil, özellikle rakiplerinden geri kalması olabilir ama yine de onlara kafa tutmayı başarır. Mac grafiklerini yine aynı ayarlarla izleyebilirsiniz. View Soccer 3'un grafik motoru yine de Champinship Manager'daki detaylara rakip takımın pozisyonlarıyla rakipleri takip etme özelliği ile ilginç bir futbol izleme deneyimi sunuyor.

Herden kurtulma sistemi güçlü bir hava alanı olarak kullanarak birer kurtulma...

Yeni  
Sistem

Yeni sistem, soyunma odaları gibi değişiklikler futbolcu psikolojisinde fark etmeleri seçici soyunma ortamı konusunda önemli katkı sağlıyor.

1. Oyunculara sunulan bir bilgilendirme...

Yeni sistem, soyunma odaları gibi değişiklikler futbolcu psikolojisinde fark etmeleri seçici soyunma ortamı konusunda önemli katkı sağlıyor. Oyunculara sunulan bir bilgilendirme...

Oyun süreli kontrat reklamları aynı şekilde kolaylaştırılacaktır. Futbolcu transferleri için doğruya yönelmek zorlaşır. Örnek mi? Karanlık Dinamo K...

Uzun süreli bir 11'e... transferi... moralleriyle soruna çıkartıyor. Bu yüzden maçların son dakikalarında alarmla defansifler için bir tedbir alınır. 1

3

Primer Manager 99

Primer Manager 99

<b>Grem'in Spor • 1 CD</b>	
<b>İNCELEYEN</b>	Özkan K. Kocaeli
<b>SİSTEM</b>	Win 95/98 HD Alanı : 80MB
	Pentium 133 CD-ROM : 8Hz
<b>RAM</b>	16 MB Multiplayer : Yok
<b>3D Hazırlama</b>	: Direct 3D, Glide
<b>DYNABİLİRLİK</b>	★★★★★★★★
<b>GRAFIK</b>	★★★★★★★★
<b>ATMOSFER</b>	★★★★★★★★
<b>SES/MÜZİK</b>	★★★★★★★★
<b>Bilgi için</b>	:
<b>Level CD</b>	: Varılmadı



# Kısa Kısa

Bu ayda sizler için iyi oyunları kötülerden ayırdık.

Peki eleğimize takılan oyunlarhangileri acaba?

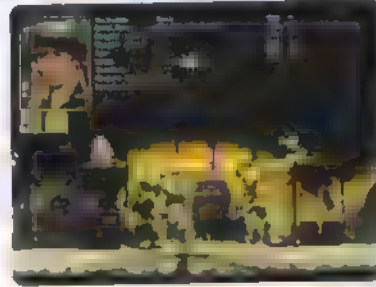
## 101ST AIRBORNE IN NORMANDY

Ö ncelikle belirtelim, Kısa Kısa sayfa larında incelenmeyi hak etmeyen bir oyun 101. Yarı daha detaylı incelenmesi, yorumlanması gerekirdi, ama koca Empire Interactive'e hiç yakışmayacak kadar hataları ile döndürdüğü bu game'im oyun ne vakit ki artık sadece benim gibi 2. Dünya Savaşı manyaklarının ve "Squad Leve, Tactical Combat" severlerinin göz atmak isteyecekleri için bir oyundan öteye geçemez olmuş. 2. Dünya Savaşı sırasında Normandiya'ya yapılacak çıkartmadan bir gece önce bölgeye sızarak baskın yapacak paraşütçülerin hikayesini anlatan oyun, hem konu hem de oynanış olarak normalde deliler gibi oynayacağım, herkese tavsiye edeceğim ve kısa sürede oyuncu grupları oluşturacağım kadar mukemmel görünüyordu. Ama o kahrolası savaş ekranına geçince bütün hayallerim yıkıldı. Oyunun savaş kısmı, saçma hatalar yüzünden, sabahları İstanbul trafiğinde işine yetişmeye çalışan bir insanın hislerini tatırıyor oynanıyor. Bir türlü adımlarını tutamıyorsunuz askerler, hemen önündeki düşmanı gör

memekte ısrar eden görüş sistemi, haritanın ölçüğü ile karşılaştığınızda komik kaan silah menzilleri yüzünden vuramadığınız ve size dil çıkartıp duran Almanlar. Kardeşim, Empire'm, her daim en popüler strateji üreticim, ne yaptın sen? Nasil surdun bu oyuna piyasaya böyle? Bak, e-mail'im Mektuplar sayfasında var. Benimle iletişime geçin, size Beta Tester'lığı konusunda öğreteceğimi olacak. Yazık, harcanmış bir oyun 101... Strateji manyağı iseniz, alın bakın inceleyin, belki sevmeye bile çalışırsınız, ama değilseniz bekleyin, Jagged Alliance



2 ya da arşivinizi karıştırıp X-Com 3'ü bulun ve Real Time olarak oynayın. X-Com 3'ün Real Time kısmını kuçum sevenlere de sakın a dırmayın. Bugüne dek yapılmış en mükemmel stratejidir o, abartmıyorum. İlk çıktığında yüksek sistem gereksinimi istediği için pek çok kimse RTS kısmını es geçti ve dikkatten kaçtı. Şimdilerde tadını çıkartma vaktidir. Ha bu arada fanatik değilseniz, 101'i boşverin.



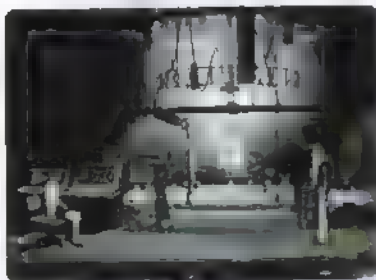
## ZERO CRITICAL

Adventure oyunları ile ilgili garip bir görüşüm vardır.. Bazılar saçma da olsa, hence Adventure türünde bir oyun ya mükemmel olmak zorundadır ya da hiç olmamak zorundadır, çünkü yine hence ortalama bir Adventure bu dünyada çekilemeyecek en büyük ızdıraptır Adventure'ların eski Text günleri çoktan geride kaldı, muhtemelen çoğunuz Text Adventure ile ne demek istediğimi dahi anlamadınız. Muhtemelen, biraz ilerli gıcıkım, muhtemelen çoğunuz Dejavu'yu hiç oynamadınız, Shadow in the Dark ismi pek çoğunuza hiçbir şey anımsatmıyor, ancak tüm bu oyunların



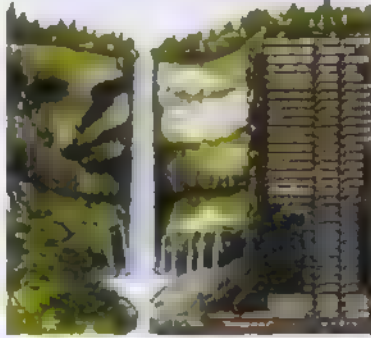
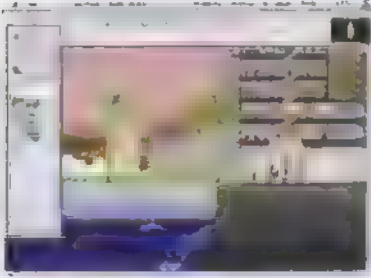
ortak yanları Adventure olmaları ve dönemlerinin mükemmel oyunları olarak hatırlanmaları. Mukemmel olmayan Adventure oyunlarının bende çağrıştırdığı tek duygu başağrısı olmaktadır. İyi dizayn edilmemiş oyun sistemi, sorulara devamlı ısrarla aynı cevapları veren karakterler, iki dakika önce kavga ederek, kufurler sayarak geride bıraktığınız bir adama geri döndüğünüzde size en baştan, sıcak gühucükler içinde bir seah vermesi gibi saçma hatalar beni Adventure'lardan uzak durmaya iter. Kendi kendime, AI denilen teknoloji henüz gerçek Adventure yapmak için yeterli se

viyeye gelmedi deyip dururum.. Zero Critical'i de ise yaramaz Adventure'lar sınıfına sokmamam için hiç bir engel bulunmamaktadır.. Bilmem ne gezegende aslenmiş küçük bir bilim laboratuvarında meydana gelen küçük bir cinayeti soruşturmak üzere gezegene giden dedektifin sorunları nedense beni hiç ilgilendirmedir.. Belki grafiklerin 5 yıl önceye ait gibi durması, diyalogların olumsuz, derecede sabır olmas, ya da iyi bir Adventure aslında bütün iyi oyunlar için için gerekli olan iyi bir başlangıç demosunun bulunmaması gibi pek çok sebep sayabilirim, ama Bethesda Softwork'un böyle bir oyunu piyasaya nasıl sürdüğünü izah edemem. Bu ay şoklar ayı oldu zaten. Önce Empire'dan 101, şimdi de Bethesda'dan Zero Critical.. Güvenliğimizi dağlara kar yağdı, harita çığ bile düştü. Geçmiş olsun...



## YOOT TOWER

**Y**azı İşleri Müdürü "Cem sana bir oyun ver cem, aklı duracak!" dediğinde "Hadi can mı?" diye düşünmüşüm, "Hiç bir şey ben, şaşırtamaz!" Ama şu anda on Japolar'ı gerçekten takdim ediyorum. Sega'ya olan saygım ise ifade edilemeyecek kadar çok arttı. Yaşadığım durum karşısında önce kızmak, aay etmek yolunu seçecektim, ama koskoca bir şirket, Sega, hernalde bu kadar aptalca bir hata yapamazdı. Mutlaka benim anlamadığım bir şeyler olmalıydı olayın içinde ve ben bile anlayamıyorsam adamlar bir hayli zeki olmalılar demek ki, dolayısıyla derhal saygı duymaya başladım. Max'nin Sim Tower oyununa hatırlayanlar nız var



mı? İşte o oyunu alın, adını değiştirin ve piyasaya sürün, size de saygı duyarım... Yoot Tower her şeyiyle Sim Tower'ın kopması. 15 yıldır bilgisayar da oyun oynarım, çok takat oyun gördüm, tuttu an bir oyunun benzerlerinin çıkartıldığına da çok gördüm, ama oyunun AYNISININ yapıldığına ilk defa şahit oluyorum. Sim Tower'ı arşivimden çıkardım bu oyunu eleştirmek için ve bilgisayara yeniden yükledim. Sega'cular, oyundaki asansör seslerini bile değiştirmeyi akıl edememişler, hayretler içine düştün. Sim Tower'dan farklı o

larak birkaç yeni mağaza ve başka bina bölümünün eklenmesi ile oyunun üzerinde oynandığı. Arka plan grafiklerinden başka hiçbir şey değişmemiş. Kıtaçığın giriş paragrafında Sim Tower'dan iki cümle ile bahsedilmiş, ama bu cümleler Sim Tower'ın pek çok insan tarafından beğenilen ve Macintosh da da oynanabilen bir oyun olduğunu anlatmaktan başka bir şey yapmıyor. Yani, "Evet biz bu oyunu aynen kopyaladık" ya da en azından "Max'is'ten satın aldık" bile diyememişler. **YUH YANI! YOOT TOWER** bir iki ufak ekleme dışında Sim Tower'ın aynı şey. 4 yıl önceki grafik teknolojisi, aynı "eski" sesler, aynı oyun, aynı ekranlar. Vereceğim not konusunda kararsız kaldım ve en iyisi mi, oyuna değil Sega'ya not vermeye karar verdim... Sega'ya bu cesareten dolayı 10 veriyorum. Bu volda devam edin, çok ilerlersiniz



## ROBO RUMBLE

**E**mpire, Bethesda ve Interactive Magic... Burun tanıtmış, onları ve kardeş şirketlerini toplu saçmaama geçidine döndü. Bu ay KISA KISA Kapağına bakınca adam gibi bu şey zannettiğiniz, ama aldıkta soara saçma. İlk öğün. an adığınız oyunlardan biri Robo Rumble. Gerçek, başlangıcı fena değil, iyi bir demoya oyuna dalıyorsunuz ve heyecanlanıyorsunuz, konu da orijinal. Bilmem kaçinci yüzyılda Mars'ta keşfe çıkan askeri birlikler dev bir uzay gemisi bulurlar yüzeyde, ordu hemen incelemeğe alır aleti ve sonunda bu aletin dünyayı mışa alması gezegen yok etici bir silah olduğu anlaşılır. Güç toplama sı için gereken bir yılın sonunda, uzaylı



lar tenge basmak için geri geleceklerdir. Bunu keşfeden insanlar, hemen bölgeye birliklerini gönderirler, ama misafirleri geldiğinde onları daha iyi karşılamak için özel savaş robotları da hazırlarlar. Tek ihtiyaçları olan robotlarını daha da geliştirmektedir. Bunun için robot tasarımcılarını ikiye ayırırlar Terraflux ve Redstar. İki grubun da tasarladıkları robotları arena ortamı mekanlarda karşıturmalarına imkân tanır. Böylece en iyi dizaynı ara ulaşılmaya çalışılacaktır ve Alien'lar her şeyden habersiz Mars'a geri dondukları katalarını üzerine dev bir balyoz gibi miler. Elbette her grup, parçalandığı her rakip robot için ödül ve para kazanmakta, bu şekilde birleşimi artıran gruplar yeni araştırmalar ve yeni robotlar için para yaratmış da olurlar vs. İlk bakışta hiç de fena olmayan bu konu, oyun içindeki detayın olabildiğince az tutulması sayesinde albenisini biraz kaybetmiş. Savaş ekranında ise robotların kontrolünün zor olduğu söylenebilir. Ayrıca kocaman, dev robotların çıkardıkları sinek benzeri sesler de insanı oyundan soğutan eksiler arasında. Yine de Multiplayer ortamda arkadaşlarla kapış



mak için uygun bir seçim olabilir Robo Rumble. 3D kartların pek çoğunu destekliyor ve patlama efektleri ile oyunun grafikleri vasatın üzerinde. Kendi çapında bir Real Time strateji mi yoksa bir tür dövüş oyunu mu olduğuna bir türlü karar veremediğim Robo'ya tabii ki tavsiye etmiyorum, ama en azından "a Alcam" diyenlerde başına silah dayamıyoruz. Yine de siz Mech Commander'ı veya Metaltech serisinin stratejisini oynayın.





# Commandos Beyond the Call of Duty

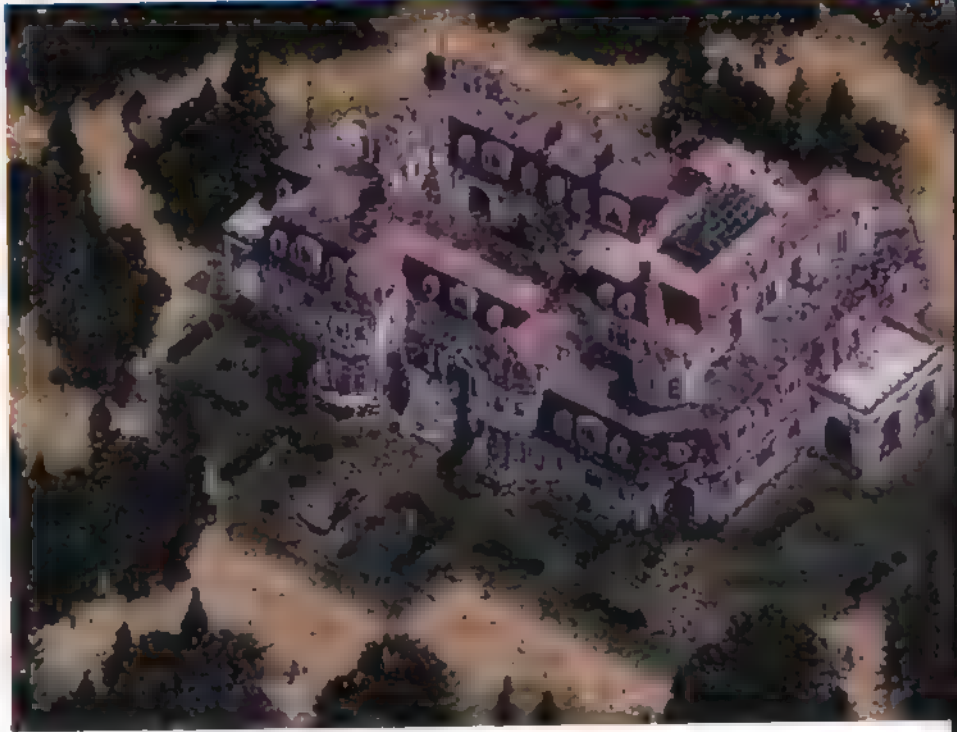
Tam çözüme geçen ay kaldığımız yerden devam ediyoruz.

## GÖREV 5:

Guest Willo's  
Coming Home  
Tonight

Amaç

Takım



### 1. Köy Temizliği

Sadece Tiny size yeter. Köyde bulunan 9 askeri sigara ve Decoy (ses tuzağı) sayesinde tuzaga düşürüp öldürün. Tread'ın gizlendiği sağ tarafa gidip iki askeri ve makinalıyı temizleyin. Devriyeye dikkat

### 2. Üsse Giriş

Şimdi, Tiny'yı barınanın en sağından sürünerek tarlaya çıkartın. Tarlanın yanındaki askeri öldürün, Duke'u de Tiny'nin yanına getirin. Duke'u ekranın en sağına yasayın, kimse bakmazken duvardaki nobetçiyi tufekle indirin. Duke'u tarlanın sol üst köşesine getirin. Tiny sürünerek duvarın üstündeki askerin altına gelsin. Duke kapı nobetçilerinin aşağısına taş atsın, aynı anda Tiny duvara tırmansın ve yatsın. Duke aynı yere tekrar taş atsın ki Tiny diğer tarafa ineblsin. Doğudaki merdivene surunun, çatıya tırmanıp askeri öldürün Devriyeye dikkat ederek kutuların arkasından diğer binaya surunun, tırmanıp askeri öldürün. Zamanlamaya dikkat. Aşağı mıp batıdaki kulubeye saklanın. Duke'u de oyuna başladığı noktaya geri gönderin.

Tiny ile beton binaların çevresindeki ve ormandaki toplam 11 askeri öldürün. Batı kapısındaki odun yığınının arkasına saklanın. Duke'un yakınındaki

devriye gidince, sokağa çıkıp kapıdaki uç askeri de vurun. Tiny ile cesetleri saklayın. Devriyeye dikkat. Herşey tamamsa, açılan kapıdan Duke'u ve Tread'ı geçirin.

### 3. Casusu Kurtaralım

Kuzeybatıdaki devriyeye dikkat ederek, hapsin yakınındaki 8 askeri Tiny ile öldürün ve cesetleri saklayın Bir tanesini canlı ele geçerseniz daha iyi olur. Spooky'yi kurtarın ve dört komandoyu da hapsin yanındaki kulubeye saklayın. Spooky'yi canlı askerin üniformasını almak için gönderin, ama üst rüt belilerden uzak durmayı ihmal etmeyin.

### 4. Generalin Kaçırılışı

Duke'u doğuya gönderip büyük binanın girişindeki askeri vurun. Koruluğa geri dönüp, makmalının hemen güneyinde durun. Gorus mesafesinin hemen dışından, çatıdaki askeri ve hemen yanındaki askeri, ona doğru yürürken, vurun. Hemen yere yatın Batıya gidip

çatının güneybatısındaki askeri indirin. Spooky ile çatıdaki bütün askerleri zehirleyin. Bahçenin batısındaki askeri de öldürdükten sonra, ön bahçedeki askerlerin yanından geçün. İpe asılı olan subay üniformasını giyin. Aşağı mıp General'in yanındaki hariç bütün askerleri öldürün. Tiny Decoy'u General'in kuzeyine yerleştirin, Spooky'de General'in batıya bakmasını sağlasın. Tiny decoy'u çalıştırıp güneydeki askerin arkasına taş atsın, hemen koşup bıcağlayın. Diğer askeri de öldürün ve General'i bayılıp kelepçeleysin. Son olarak makinalıyı da temizleyin.

### 5. Çıkıyoruz

Bütün komandoları General'in bulunduğu yere getirin Spooky'yi gönderip tankın yakınındaki askerleri zehirleyin ve cesetleri gizleyin. Devriyeyi tankı görmeyecek şekilde başka bir tarafa baktırın. Duke'u çatıdaki askeri vurabileceği bir pozisyona getirin. Tiny General'i taşıırken, Duke ve Tread'le birlikte tanka girin. Spooky'yi de nızla tanka bindirip, kontrolü Tread'e geçirin. Yolunuza çıkan bütün askerleri vurarak doğu kapısından kaçın.

# GÖREV 6:

Amaç:

Takım:

## 1. Çiftlik Evi

İlk olarak çiftlik evinin yakınındaki beş askeri öldürün. Yamacın üstündeki en zor olanı. Onun sağındaki ağacın hemen altın decoy'u bırakın. Solu sürünüp, ağaçların arkasında bekleyin. Asker en güneye ulaştığında decoy'u çalıştırın. Yamaca tırmanıp askeri öldürün. Cesedi olabildiğince batıya, yamacın hemen yanına gizleyin. Decoy'u geri alıp aşağı inin.

## 2. Bir Pilot Çalalım

Duke'u evin bahçesine çıkarın. Yamacın üstündeki merdivenin yanında duran askeri indirin. Duvardaki askeri de cesedi evin arkasında kalacak şekilde vurun. Tiny'yı ile havaalanının dışındaki askerleri temizleyin. İsterseniz duvara tırmanabilirsiniz. Kuzeydeki askerin yanındaki duvara Decoy'u bırakın ve çalıştırıp binaya gizlenin. Asker bakmaya gelince bıçağı iki kemüğünün arasına sokuverin. Cesedi kapının yanına saklayın. Bundan sonraki adımları çok dikkatli atmalısınız. Pilot güneydoğuya gidene kadar bekleyin, sonra koşup alanın kuzeyindeki ahıra saklanın. Pilot geri döndüğünde ise Tiny'yı barakanın yakınındaki küçük deliğe saklayın. Pilotun tekrar donmesini bekleyip, bakmadığı bir sırada koşup samsuğu beynine indirip kelepçeleysin. Ahırın yakınına gizleyin. Şimdi Duke'de Barakanın balkonundaki askeri indirmesi gerekiyor. Bunun için haritanın güneyinden, sonra da kuzayından, askerin görüş mesafesinin hemen dışından sürünmesi gerekiyor. Doğudaki askeri uzaklaşana kadar bekleyin ve hedefinizi vurun. Yamacın yanındaki merdivenin yakınına geri dönüp saklanın. Doğudaki askerin içine ise Tiny baksın.

Diğerleri aşağıdayken, Tiny havaalanına giren merdivene dikkatlice tırmanın. Binanın yan ve üstündeki uç askeri, uçakların yanındaki dört askeri öldürün. Cesetleri saklayın.

## 3. Bombaların Yerleştirilmesi

Kuzeyde kalan iki askeri Tiny öldürsün. İnş pistinin obur tarafındaki kayanın arkasına Tiny ve Duke'u gizleyin. Kayanın etrafından sürünüp doğuda çatıda bekleyen askerlerden ortadaki indirin. Duke'u tekrar saklayıp, Tiny ile o



çatıya tırmanın. Kimsenin bakmadığı bir sırada iki askeri de bıçaklayıp yatın. Cesetleri çatının güney tarafına atın. Çatının kuzeyine decoy'u yerleştirip, cesetlerin yanına gizlenin. Kuzeydeki askeri uzaklayken, decoy'u çalıştırın. Bir askeri çatıya tırmanacak. Bıçaklayın. Cesedi gizleyin ve kuzeydeki diğer askeri de aynı şekilde temizleyin. Decoy'u alın. Devriye giderken aşağı inip binanın köşesine decoy'u koyun. Çalıştırıp soldaki kapıya saklanın. Bu şekilde, sığırları da kullanarak, çekebildiğiniz kadar askeri tuzağa çekin. Son olarak, Duke uçağın kanadındaki askeri vurduktan sonra, uçaksavarın yanındaki askeri de öldürün.

Şimdi, Tiny benzin dolu tankı ilk Me262'ye doğru itmeli. Ama tamamen değil, merdivenin yanında itmeyi bırakın. Sonra bütün komandoları güneye gönderin. Güneydeki benzin tankını da iki Me262'nin arasına atın. Inferno ile deponun yanına bomba yerleştirin, sonra kuzeye gidip iki Me262'nin arasına da bomba yerleştirin. Tiny ve Duke merdivenin yanındaki binaya saklanabilir. Inferno'yu merdivenden indirip, duvarın etrafından süründürün. Haritanın doğusuna çok yakın olmalı ki makinalı tarafından görülsün.

## 4. Havaalanı Yanıyor

Inferno barakanın güneybatı köşesinde dursun. [F3] ile haritayı ıkiye bölün. Birisi kuzeydeki bombayı, diğeri Inferno'yu gösterecek. Devriye benzin tankına yaklaşıncaya (A)'ya basıp ilk bombayı patlatın. İlk iki askeri barakadan çıkınca kuzeydeki bombayı da ateşleyin. (F)'ye basıp el bombasını seçin,



barakadan çıkan ikinci grup askeri makinalının yanındayken bombayı hepsini temizleyecek şekilde fırlatın. Barakadan bir diğer grup çıkınca, onlara da bomba atın. Birkaç askeri gurultuyu(!) araştırmaya gelecek, saklanın. Başka askeri gelmeyinceye kadar bekleyin, gerekirse hücumuna gitmemesi için taş atın. Herkes menzile girince bir üçüncü bombayı da onlara sallayın. Havaalanındaki iki baraka da imha edildiğinden, başka askeri gelmesinden korkmanıza gerek kalmadı. Duke'u binadan çıkartıp son mermisiyle hangarın çatısındaki askeri vurun. Tiny kuzeydeki benzin tankını kalan Me262'ye, doğudaki tankı ise Me163'e kadar itsin. Inferno ile bunların yanına bomba koyun. Tiny ile bağladığımız pilotu alın ve havaalanına getirin. Inferno diğer bombaları ateşledikten sonra Duke'le birlikte inş pistindeki He162'ye binsin. Tiny pilotu yöneterek uçağa girmesini sağlasın sonra da kendisi binsin. Herkes sağlamsa, pilotu nuz sızı ülkenize geri götürecektir.



# GÖREV 7:

Amaç

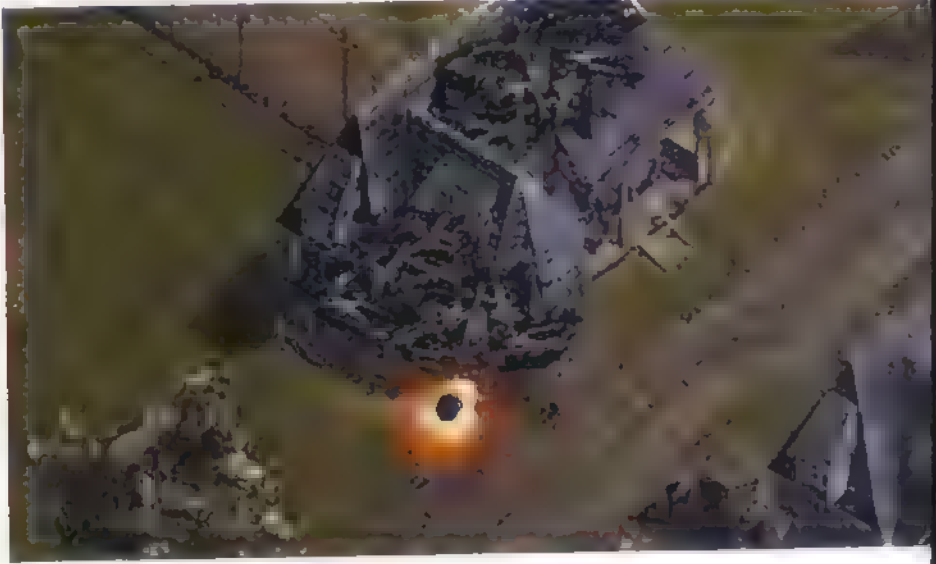
Takım

## 1. Nehiri Geçmek

Tamamen Fins'e bağlısınız. Doğuya gitmeli ve yoldaki bütün askerleri temizlemeli. İlk beş askerden sonra sürünerek köprüden geçmeli ve kayaların arkasına saklanmalı. Bahadaki askeri de öldürün, nehrin yanından sürünerek suya girebileceğiniz bölgeye ulaşın ve dalış takımlarınızı çıkartın.

## 2. Hapishane

Boruya kadar yuzun. Hapishanenin içindeki kuyuya tıklayın, böylece Fins borudan girecektir. Merdivenlere kadar yuzun, asker batıya gidene kadar bekleyin. Kapının önünden geçerken zıpkınla vurun. Barakanın yanındaki askerin doğusuna kadar sürünün. Diğer asker giderken, barakanın yanındaki askeri indirin. Diğer askerin peşinden sürünüp onu da indirin. Barakaya kadar sürünüp kapının dışındaki askerin girebileceği şekilde sigara atıp binaya saklanın. Cesetleri görüp gelince çıkıp onu da vurun. Nehirden aşağıya sürünüp köprüyü koruyan askeri de indirin.



Köprü temiz, Inferno karşıya geçebilir. Barakanın güneyine bomba yerleştirin. İki komandoyu da kayaların batısına saklayın. Binadan ilk çıkan subay sı- zı görmezse, harita boyunca gidecektir. Ama çıkan diğer ıki asker ne olduğuna bakmaya gelecektir. Inferno ile onlara bomba atın. Hapishane bölümü artık güvende

## 3. Tiny ve Tread Kaçıyor

Fins kuzeye sürünün. Ağaçları ta- kip ederek haritanın kuzeyindeki bütün askerleri öldürün. Batıya g.dip Kuzay doğu çitinin arasında gezen askeri indirin. Inferno ile asker grubunun batısından çitin köşesini kesin. Görmemek için fiçilerin arkasından sürünmeli. Ata bulduğunuz kadar sağa el bombası atıp o radakileri temizleyin ve diğerlerinin o

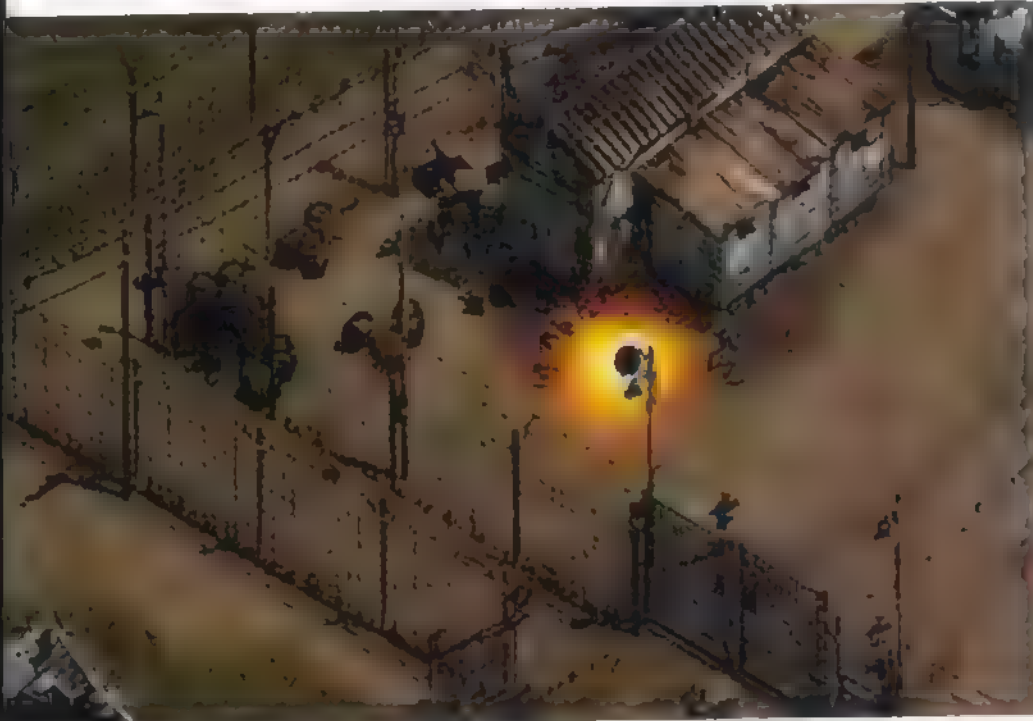
tarafa gitmesini sağlayın. Hepsini orada toplanınca, ikinci bir el bombası atın. Böylece ıki bombayla hapishane bahçesindeki bütün askerleri temizlemiş oldu- nuz.

Bahçe temiz olduğuna göre, askerle- rin koruduğu barakaya girip Tiny ve Tread'i kurtarın. İkişini, sürünerek ma- rangozhaneye gönderin. Fışyaları bu bi- ranın kuzeyinde Tread orada kalsın, diğer üç komandoyu kesik çitin yanın- da bekletin. Tread'ın uzun menzilli tu- feğine isimiz düştü. Marangozhanenin önüne gelip, kuledeki askeri vurun. Di- kenli tellerin arasındaki askeri de vu- run. Kuleye kadar sarınlıp devriye gi- derken kuzey kapısındaki askeri vurun. Hapishaneye girip kuzeydeki devriyeyi tek tek avlayın.

## 4. Diğer Esirleri de Kurtaralım

Tiny ve Fins'i hapishane bahçesinin batı köşesine geri gönderin. Tread ve Inferno'yu hapishane yönetim bölüme- ne kadar süründürün. Inferno biraz ge- ride kalsın, Tread sürünerek batı kana- dına gitsin ve iki dikenli tel arasında devriye gezen askeri indirsin. Yere yatın ve kuledeki askeri indirebileceğinizi bir konuma gelin. Inferno'ya yanına getirip doğu dikenli telini kesin. Barakanın yanındaki asker kuzeye giderken Tread ile tek başına duran iki askeri vurun. In- ferno ile barakaya yaklaşın, devriye ba- rakanın yanına gelince son el bombası- zı onu ve barakayı devre dışı bırakmak için fırlatın. Tread'i ilerleye götürüp di- ğer kuledeki askeri de indirin. Son olarak kuzeydoğudaki son askeri de indirmek için doğu çitinden yukarıya sü- runün.

Kaçış yolumuz temizlendi. Tiny ve Fins kuzey kapısına g.dip açsınlar. Kapı açılınca bütün tutuklular barakadan çı- kıp kuzeye kaçacaklar. Komandolarınızı toparlayıp doğudaki kamyonu bindirin ve güneydoğu yolundan aşağıya gonde- rip bölümü bitirin.



# GÖREV 8:

## Dangerous Friendship

Amaç: Natasha ile buluşup gece kulübüne gitmek ve oradan gizli belgeleri bulmak.

Takım: Tiny ve Duke Fins

### 1. Güney Bölgesini Temizlemek

Çitin arkasında, bulundukları bölgenin güney köşesinde yere yatırın bütün komandoları. Köprü'nün kuzeydoğu kısmına, yola decoy koyun, Köprü'nün diğer tarafından bir asker bakmak için geçecek. Öldürün ve çitin arkasına saklayın. Decoy'u barakanın doğusuna koyun, merdivenlerden çıkıp kapıya saklanmadan önce çalıştırın. Gelen asker bakmazken dışarı çıkıp öldürün. Cesedi merdivenlerin üstüne atın.

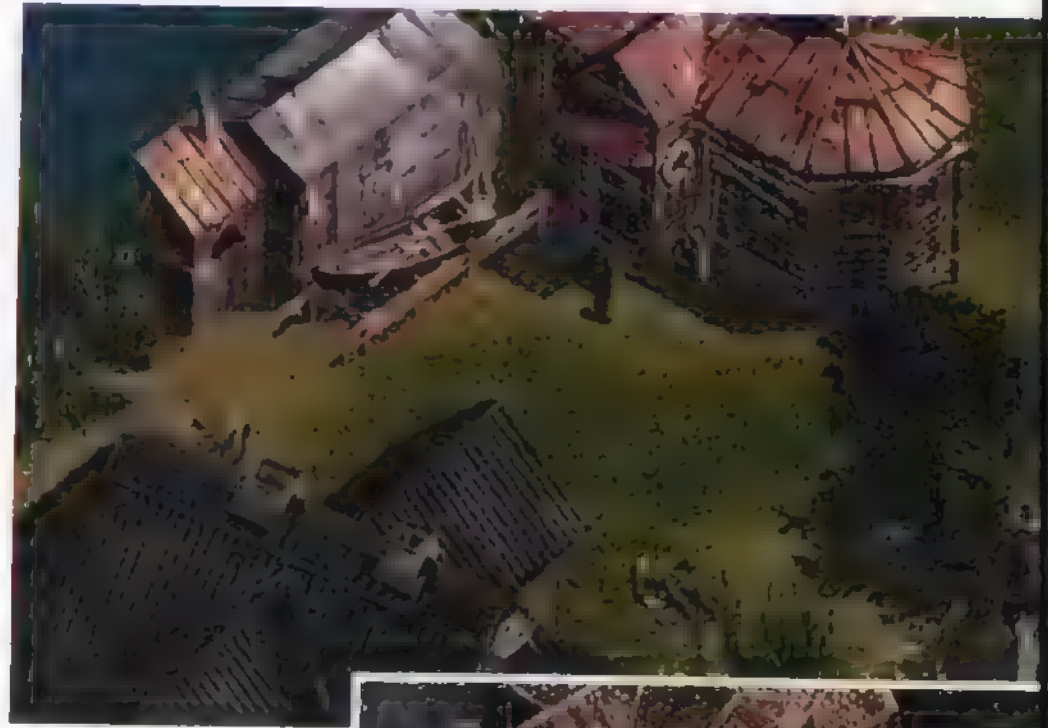
Tiny ile haritanın güneyinden sürüklenerek ilerleyin. Saman yığınlarının arkasına decoy'u koyun. Tiny'yı de aynı yere saklayın ama gerekirse sürünerek kaçmaya hazır olun. Decoy'u çalıştırdıktan sonra gelen askerin görüş açısından uzak kalarak arkadan dolaşın ve öldürün. Cesedi çitin arkasına saklayın. Duke'u köprüden geçirip yel değirmeni'nin üstündeki askeri temizleyin. Daha sonra binaya saklanın.

Yel değirmeni'nin yakınlarda ve batı kanadında kalan askerleri Tiny'nin sığara ve decoy'u ile temizleyin. Kanalin üzerindeki köprüyü koruyan makineli-dan uzak durun. Güneybatıdaki ev bu askerlere tuzak kurmak için mükemmel bir yer.

### 2. Dahş Takımları

Burada zamanlama çok önemli. Önce Fins'i uzun otların arkasında ayakta tutun, su değirmeni'nin yanındaki askerin göremeyeceği bir yerde. Duke'u güneydeki iki grup binanın arasına getirin, ta ki diğer askeri tütekle vuracak bir açıya ulaşana kadar. Asker güneybatıya dönene ve diğer asker Fins'e bakmayana kadar bekleyin kadar bekleyin. Fins'i hızla ilk askeri zıpkınlaya çağırın mesafeye getirin ve askeri öldürün. Hemen Duke'e geçip ikinci asker birincisinin cesedini, görmeden onu da vurun.

Fins ile plastik botu açıp kanaldan karşıya geçin. Botu alın. Binanın yanından sürünerek gidin ve devriye gezen askerin doğuya gitmesini bekleyin. Arkasından gidin ve uzun otların arkasında ölecek şekilde zıpkınlayın. Yakında



ki diğer askeri de doğuya bakarken zıpkınlayın. Dahş takımlarını alın ve botu açabileceğiniz yere geri dönün. Kalan son askerin arkasına geçip kuzeydoğusuna taş atın. Cesedi görüp o tarafa giden askerin peşinden sürünüp zıpkınlayın. Suyu göremeyeceğiniz yere donup dahş takımlarını zıpkınlayın.

Tiny güney bölgesinde kalan son askeri de temizlemeli. Decoy ile kanalin diğer tarafındaki askerlerin göremeyeceği bir mesafeye çekin. Tiny'yı güneydeki evin arkasına gönderin.

### 3. Güneybatı'ya geçiş

Fins'i güneybatıdaki evin yanına gönderin. Devriye'nin nöbetçiden uzaklaşmasını, diğer askerin de yanından geçmesini bekleyin. Asker başka tarafa bakarken sudan çıkıp iki askeri de zıpkınlayın. Tiny'yı batıya süründürüp makineli-dan yakın görüş mesafesinin sınırında durun. Devriyenin bir tarafa daha atmasını bekleyin. Onlar giderken Fins sürünerek önce yel değirmeni'nin, sonra makineli-dan'ın işini bitirsin. Tiny ile makineli-dan'ın başındaki askerin cesedini saman arabasının arkasına saklayın. Fins'in de oraya götürün. Bölgede kalan diğer tekil askerleri de temizleyin ve kuzeydeki eve saklanın.

### 4. Natasha

Kaçacağınız geminin yanındaki iskeleye yüzün. Bölgedeki 6 askeri temizleyin. Kazaybatı temiz olduğuna göre, köprüyü kumanda eden kolun yanındaki askere doğru sürünün. Onu ve yanındaki askeri sizden uzaklaşırken vurun. Köprüyü açın. Çabuk bir şekilde



Tiny ve Duke'u köprüden geçirin. Haritanın kuzeyindeki bina boyunca Tiny'yı süründürün. Doğudaki iki askeri klasik yöntemlerle tuzağa düşürün. Caddeye bakan askeri Duke ile indirin. Yalnız kimsenin ne sizi ne de askeri görmemesine dikkat edin. Arabanın yanındaki askerin arkasından Fins'i gönderin. Diğer asker dönünce, ilk askeri bıçaklayın diğerini de zıpkınlayın. Fins'i apartmana sokup Natasha ile buluşmasını sağlayın.

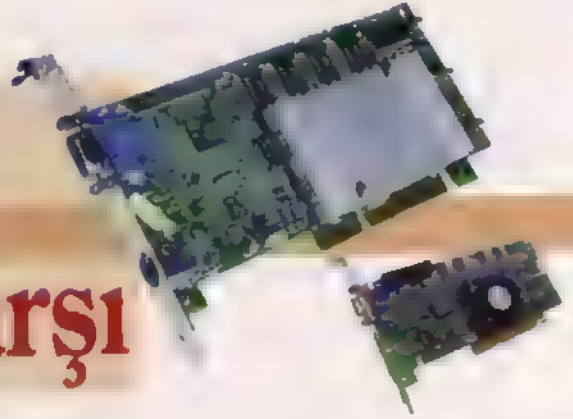
### 5. Gizli Belgelerin Çalınışı

Bundan sonrası çok basit. Butun komandoları kaçacakları gemiye gönderin, bu sırada Natasha da görevi tamamlasın. Ama Gestapo'lardan uzak durun, sizi tanır. Doğu tarafından alıştıya devam edin ve Dubois gece kulübüne girin. General Natasha ile buluştuktan sonra gizli belgeler Natasha'ya geçecek. Geldiği yollardan geçirip onu da kaçış gemisine bindirin ve bir oyunu daha bileğinizin hakkıyla bitirmenin keyfini yaşayın.

Blaxis



# Voodoo 3 TNT 2'ye Karşı



**V**oodoo 2 ve TNT'nin çıktısı da na din gibi aklınızda. Ama 3D işlemci üreticileri rahat durmuyor. Geçtiğimiz aylarda piyasaya çıkan 3Dfx'in Voodoo 3 ve Nvidia'nın TNT2 işlemcili ekran kartları, oyuncuların önündeki tüm hız engelini yıkıyor. Peki ama hangisi daha iyi?

## Performans

Hem TNT 2'nin hem Voodoo 3'ün farklı saat hızlarında çalışan değişik versiyonları olduğundan, performans açısından göreceli olmayan bir karşılaştırma yapmak biraz zor oldu. Şu an piyasada Voodoo 3'ün iki farklı hızda çalışan versiyonu var. Voodoo 3 2000 143 MHz'de çalışırken, 3000 versiyonu 166 MHz hızında çalışıyor. Temmuz ayında piyasaya çıkacak olan Voodoo 3500 TV ise 183 MHz hızında çalışacak.

Standart TNT 2 işlemcisi 125 MHz, Ultra TNT 2 ise 150 MHz hızında çalışıyor. Ama TNT 2'leri Overclock yapmak oldukça kolay. Diamond ve Creative'in TNT 2 kartlarıyla birlikte işlemciyi Overclock etmek için programlar da veriliyor.

Her iki işlemcinin de 16-bit performans, çok iyi. J. 333 MHz Celerin işlemcili test makinamızda 1024'e 768 çözünürlükte çalışan Quake 2'nin Crusher Timedemo'su ile test ettiğimizde birbirine çok yakın sonuçlar aldık. Ultra TNT 2 sayıya 48.1 Frame basabilirken, Voodoo 3 3000 40.9 Frame ile biraz daha iyi sonuç verdi. Shogun'a ise TNT 2 67.7 fps de daha iyi iken, Voodoo 3 65.4 fps basabilir.

32 bit destekleyen oyunlarda ise TNT 2 tek söz sahibi durumunda. Voodoo 3'ün 32-bit renk derinliğine destek vermediğini daha önce yazmıştık. 32-bit oyunlardaki birçok özel efektin çok daha gerçekçi gözükmesini sağlıyor. Peki 32 bit desteği için vereceğiniz ekstra öderete değiyor mu? Bu sorunun cevabı çoğunlukla sizin makinenizin ve oyunun özelliğine göre değişiyor. Eğer işlemciniz Pentium II 400 ve altında ise, oyunları 32 bit'te çalıştırdığınızda performansınız yüzde 15 ile 20 arasında düşme göreceksiniz. Yani şimdi 32 bit grafik için yatırım yapmaya gerek yok, ama 6 ay boyunca aynı ekran kartını kullanmak istiyorsanız, sırf

32-bit desteği için TNT 2'yi ciddi bir şekilde düşünmelisiniz.

**SONUÇ:** Hemen hemen aynı işlemci hızında çalıştırlırlarından, Voodoo 3 ve TNT 2'nin oyun performansı birbirine oldukça yakın.

## + Voodoo 3 + TNT 2

### Gelişmiş 3D Özellikleri

Voodoo 3 de, TNT 2 de önceki işlemcilerin yüksek saat hızlarında çalışan geliştirilmiş versiyonları olduğu için, atalarıyla aynı avantaj ve dezavantajlara sahip.

**32-bit Özelliği:** Şimdiye kadar piyasaya çıkan oyunların çoğunluğu 16 bit renk derinliği için hazırlanmış. Oyunlarda 16 bit renk kullanmanın sağladığı en büyük avantaj, yüksek çözünürlükte aktarılan grafikler sağlayabilmesidir. Ayrıca 32 bit renkli oyunlardan daha az hafıza yediginin, bilgisayarın rahat çalışmasını sağlıyor. Ama 16 bit renk kullanmanın sağladığı bazı dezavantajlar da yok değil. Özellikle grafiklerde gözle görülen bir kalite kaybı oluyor. Mesela Quake 3'ü önce 16 bit sonra 32-bit modunda çalıştırdığınız zaman, oyunun esas olarak 32 bit'te çalışmak için programlandığını anlıyorsunuz. Dinamik ışık ve duman efektleri 16 bit'te kare kare görünürken, 32-bit'e geçtiğiniz anda göz alıcı bir gerçekçiğe ulaşıyor.

Voodoo 3 ne yazık ki 32-bit renkli desteklemiyor. 3Dfx bunun sebebi 32-bit'in oyun performansına düşüş yapacağını soy everek açıklıyor, ama yeni işlemcilerin daha yüksek saat hızlarında çalıştığı görüldükçe, bunun doğru olmadığını düşünmesi geliyor insanın. TNT 2 ise gelecek yıl için de çıkacak olan 32 bit destekli oyunlara tam destek veriyor ve orijinal TNT'den daha hızlı olduğunu, 32 bit'in özel efektlerini göstermekte de zorlanmıyor.

**Detaylı Dokular:** Yeni 3D işlemcilerin hemen hepsi 1024'e 1024 boyutlarında doku kaplamalarına izin verirken, Voodoo 3 256'ya 256'da sınırlı kalmış durumda. Buna mazeret olarak

Voodoo 3 ve TNT 2'yi bir oyun delisi için önemli olan bütün yönleriyle karşılaştırdık.

yine performansı gösteriyorlar, ama gerekerek daha fazla oyun bu gelişmiş 3D özel kare destek verdiğine göre, gelecekteki için Voodoo 3 hayati, zor olacak gibi görünüyor. Tabii nadir ve diğer bir yolla da var, birçok oyun bu kadar detaylı doku kaplamalar içermediğinden, Voodoo 3'te hız kaybı olmadan çalışıyor, ama yeni oyunlar için Voodoo 3 bu avantajı kesinlikle kaybediyor.

**SONUÇ:** Voodoo 3 özellikleri bakımından Voodoo 2'den pek de farklı değilken, TNT 2, TNT'den hem daha hızlı hem de daha gelişmiş olduğu için gelecekteki oyunlar için daha iyi bir yatırım olarak göze çarpıyor.

## - Voodoo 3 + TNT 2

### Görüntü Kalitesi

Yüksek çözünürlüklü, harka hazırdaki oyunlar için, sizin hoşunuza gider, ama giderek "hızdan" daha çok "görüntü kalitesi" önem kazanmaya başladı. Hem TNT 2 hem de Voodoo 3 testlerimizi görüntü kalitesinde hiçbir bozulma yapmadı, ama 32 bit sınırlarını dıran bu kategoride de Voodoo 3'ün önünü kesiyor.

**16-bit Renk Derinliği:** Çoğu oyun hala 16 bit renk derinliğinde çalışıyor. Thief ve Star Wars: Republic gibi oyunlarda TNT 2 ve Voodoo 3 arasında pek fazla bir fark görmedik. Voodoo 2'de renkler daha çok suluboya gibiyken, Voodoo 3'te bu sorunu halledilmiş gibi görünüyor.

**32-bit Renk Derinliği:** Sanıyorsunuz ki 32-bit'in nimetlerinde faydalanan oyunlar piyasaya çıkmaya başladığında TNT 2 gerçekten hak ettiği yere ulaşacak. Bir oyunu önce 16, sonra 32 bit renk derinliğinde oynadığınızda aradaki fark, hemen anlıyorsunuz. Quake 3 örneğindeki gibi, 16 bit'te gökyüzünde bozulmalar oluyor,

slah etkileri ve dumanlar kaba görünüyor. 32 bit'te ise bu problemler yok.

**SONUÇ:** Eğer de çok düşüncünüz, 32 bit desteği olmayan Voodoo 3 oldukça zorlar akak gibi, inanmıyorsanız 2 Quake 3'u 64-bit'te oynamayı deneyin.

## + Voodoo 3 + TNT 2

### Oyunlarla Uyumluluk

Birçoğunuz için Voodoo 3'ü almak için tek sebep olacak olan oyunlar auyumlu olarak mesleğine gelelim.

**Direct 3D:** Microsoft'un üstün çabalarıyla kullanım ve oyunlara uyumlu olması en kolay 3D standardı haline gelen Direct 3D, piyasadaki oyunların birçoğu tarafından destekleniyor. Hem TNT 2 hem de Voodoo 3, deneşğimiz bitleri Direct 3D oyunlara sorunsuz şekilde çalışır.

**Open GL:** Quake ve türevleri tarafından kullanılan Open GL standardı da artık kabul gören 3D standartlarıdır. Her iki işlemci de Open GL oyunlarına uyumlu olduğu halde, sadece TNT 2 profesyonel 3D uygulamalarında 3D hızlandırma özelliğine izin veriyor.

**Glide:** Piyasada çok az olmasına rağmen, sadece 3Dfx'in Glide standardı destekleyen oyunlar hâli mevcut. Ayrıca yeni çıkan hemen hemen tüm oyunlar hem Direct 3D hem de Glide destekliyor. Ama Glide destekleyen oyunlar, TNT 2'ye oynayanızsınız, ama Voodoo 3'te rahatlıkla oynarsınız.

**SONUÇ:** Herşeyi değerlendirince, bu 3D kartınızda Glide desteği olmasından yanayız. Arkasındaki destek azaalmış olabilir, ama yakın zamanda bir değişim zannetmiyoruz. Tabii 3D kartınızı CAD gibi profesyonel amaçla kullanacaksanız TNT 2'ye tercih etmek isiyebilirsiniz, ama profesyonel amaç dışında ve çok daha pahalı kart arıyorsanız da 3'ü de düşünüyoruz.

## + Voodoo 3 + TNT 2

### Kartların Ömrü

Hiçbirimiz para verip aldığımız şey yeni çıkan kartın 6 ay içinde demode olmasından hoşlanmıyoruz. Ama şu da var ki gerçek kıyılga sayar teknoloji bu yavaş bir hızla ilerliyor ve bugün ağırlık bir parçanın içinde sonunda teknolojinin genişinde kalmaya mahkum. Ama ne kadar sonra?

**Yeni Ürünler:** TNT 2 ve Voodoo 3 daha yeni çıktığı halde, her iki 3Dfx hem de Nvidia tarafından yeni ürünleri üzerinde çalışılan duyuruldu.

Voodoo 3, 3Dfx'in Voodoo serisinden çıkarttığı son işlemci olacak ve bu son baharda diğer 3D işlemci elde olup da Voodoo 3'te bulunmayan, artı, şimdiye kadar hiçbir 3D işlemci de görülmemiş özelliklere sahip yeni bir işlemci kartı çağırıldı. Yolda Nvidia'da boş durmuyor tabii, sonbaharda çıkartacağı "NV10" kod adlı işlemci de TNT 2'den farklı bir teknoloji üzerine kurulu olacak. NV10 oyunlarcakı geometrik işlemleri de üzerine alacak, bu da oyunlardaki detay seviyesini ırtanmaz derecede yükseltecek. Geometrik işlemlerin vitrinden kurtulan bilgisayar işlemcisi de daha gerçekçi yapay zeka ve tizik modelleme için kullanılabilir.

**AGP 4X:** Fikrimiz ne kadar çıkmadı beklenen AGP 4X anakart ar, 4X'e destek veren 3D ekran kartlarında büyük performans ve görüntü kalitesi artışı sağlayacak. Voodoo 3'un AGP2X ile kısıtlı olması, bu avantajdan yararlanmamasına engelleyen, TNT 2 sahipleri bu konuda da çok şanslı olacaklar.

**SONUÇ:** TNT 2'nin 32 MB hafıza ya destek vermesi, gelecekte çıkacak yüksek detaylı oyunları sorunsuz bir şekilde gösterebilmesini sağlıyor. AGP 4X çıkışında ise TNT 2 biraz bir üstünlüğe sahip olacak. Ayrıca 32 bit renk destekleyen ve Voodoo 3'te bulunmayan 3D efektlere sahip olmaları yakında çıkacak. Bu yüzden 6 ila 9 ay sonra Voodoo 3 sahipleri TNT 2 sahipleri mi kışkırmaya başlayacaklar.

## + Voodoo 3 + TNT 2

### Peki Hangisini Tercih Etmeli?

Evet, hangi kartı satın almalı? TNT 2, Voodoo 3'ten daha fazla özellik ve hafızaya sahip, bu yüzden biraz daha pahalı. Hangi kartı satın alacağımıza karar verirken, cebinizdeki parayı ve gelecekte çıkacak oyunlar göz önünde bulundurmalıyız. Hangi kartı alırsanız alırsanız, oyunlarda bu yüksek performans artışı olacağı kesin. Ama aşağıdaki durumlar da birisi size uyuyor ise, işte size tavsiyelerimiz.

**Voodoo 3'ünüz var veya makinenize ilk defa 3D kartı alıyorsanız:** Her iki kart da gönül rahatlığıyla alabilirsiniz. Biraz daha fazla para verip TNT 2 almak daha mantıklı olabilir, ama Voodoo 3 de herhangi bir oyun delisini memnun edecek kadar iyi, oldukça da uygun bir kart.

**Hali hazırda bir Voodoo 2 kartınız var:** Paranızı cebinizde tutup sonbaharda çıkacak yeni kartı beklemeyiniz. Bir Voodoo 2 kartı şimdiye kadar oyunlar için ideal, 2000 başına kadar da demode olmayacağını düşünüyoruz. İlk iki yeni bir kart almak istiyorsanız, TNT 2 alın ve Voodoo 2 kartınızı da Glide destekli oyunlar için elinizde tutun.

**Yeni bir PC alıyorsanız:** Bunu TNT 2 almalısınız, özellikle de yeni bilgisayarınızı yakınlarda Upgrade etmeyi düşünmüyorsanız. Voodoo 3'te olmayan özellikleri nedeniyle, TNT 2 Voodoo 3'ten biraz daha uzun süre güncel kalacak ve oyunlarda rahat etmenizi sağlayacaktır.

Voodoo 3 ve TNT 2 Kartlarının Karşılaştırmalı test Sonuçları

333-MHz Celeron	3dfx Voodoo 3 2000	3dfx Voodoo 3 3000	Nvidia RIVA TNT 2	Nvidia Ultra RIVA TNT 2
İşlemci/bellek hız	143	66	125/ 50	50/ 83
Yeni You	AGP	AGP	AGP	AGP
Quake II, 800 ile 600, 16 bit	35	35.8	35.2	35.5
Quake II, 1024 ile 768, 16 bit	34.5	34.5	33.3	34.5
Quake II, 800 ile 600, 32 bit	Yok	Yok	33.3	35.4
Quake II, 1024 ile 768, 32 bit	Yok	Yok	30.7	33.2
Shogo, 1024 ile 768, 16 bit	52.09	58.067	60.044	59.85
3D Mark 99, 1,024 ile 768, 16 bit Tekli Kaplama	33.5	36.2	41.5	41.3
3D Mark 99, 1,024 ile 768, 16 bit Çoklu Kaplama	38.9	42.4	40.3	40.2
3D Mark 99, 1024 ile 768, 32 bit Tekli Kaplama	Yok	Yok	34.5	34.5
3D Mark 99, 1024 ile 768, 32 bit Çoklu Kaplama	Yok	Yok	31.6	31.5



# Sound Blaster Live Value!

**S**ound Blaster serisi ile kendine sağlam bir yer Creative, rakiplerinin Aureal 3D gibi standartlarla ses kartlarına gerçek üç boyutlu ses kavramını getirmeyi. Creative uzun süre sessiz kaldıktan sonra, geçtiğimiz yaz başında Sound Blaster Live! serisini piyasaya sürdü. Donanım sal hızlandırma ve 3D surround kavramına yeni bir boyut katan EAX standardı olarak, ses kartı piyasasının bir numarası olduğunu ispatladı. Tabii Live! in fiyatı çoğu kullanıcının bakmaya bile cesaret edemeyeceği düzeydeydi. Bir iki ay sonra ortaya çıkan SB Live! Value, her fiyat olarak çok uygun, hem de normal bir oyuncuyu memnun edecek kadar iyi bir kart. Sadece SB Live! in lüks sayılabilecek birkaç özelliği çıkartılmış

Gidenlerden bir tanesi Live! in yanına takılan Digital I/O kartı. Aslına bakarsanız, çok da büyük bir kayıp sayıl

maz. Normal bir kullanıcının çok fazla gerek duymayacağı I/O kartı, ekstra bir PCI slotuna daha gerek duyuyor. Yani değerli PCI slotlarınızdan birisini de bu karta rezerve etmek istemiyorsanız, Value sizin için iyi bir seçenek. Live Value'dan çıkartılan bir diğer opsiyon ise, çıkışlarda kullanılan altın kaplamalar. Ses kalitesinde arış sağlayan altın kaplamaların olmaması, sesi çok fazla açmadığınız takdirde, kaliteyi pek fazla düşürmeyecektir. Bunun haricinde, Live! de gelen oyun ve orijinal programlardan birçoğu da Live! Value'da bulunmuyor. Eğer bu eksiklikler sizin için bir sorun teşkil etmiyorsa, Live! Value almaya düşünebilirsiniz.

Sound Blaster Live! in Türkiye piyasasına çıkartılan yeni versiyonu, Multimedia tarafından Türkçeleştirilmiş. Kurusundan kullanım kitapçığına kadar Türkçe bir ürün olması oldukça hoşuma gitti açıkçası. Donanım ithalatçı



lartının fiyatı kadar daha da ciddiye aldığını gösteren bu gelişmelerin diğerlerine de örnek olmasını temenni ediyoruz.

Sonuç olarak, Sound Blaster Live! Value, 3 boyutlu sesin zevkine varmak isteyenler için biçilmiş kaftan. Eksikliklerinin, fiyat performans oranı gözönüne alındığında çok fazla sesler göstermediğini düşünmüyoruz.

Firma: Multimedia

Tel: (0212) 216 83 55

Fiyat: 85 \$ + KDV

# Inca 1201 Subwoofer

**B**ilgisayarınızda müzik dinlemek hoşunuza gidiyorsa, iyi bir ses kartının yanısıra güçlü bir hoparlör seti de gerekiyor. Ama elinizdeki hoparlörlerden memnunsanız, subwoofer'lı yeni bir set almak da istemiyorsanız, ses sisteminize yapacağınız ufak bir yatırımla bir sub woofer eklemek büyük değişiklik sağlayacaktır. Inca'nın 1201 Subwoofer'ı bu konuda gerçekten büyük avantajlara sahip ve bir kere denediğiniz zaman ses sisteminizin vargeçilmez bir parçası olacağından eminiz.

Son zamanlarda özellikle ragbet gören Subwoofer'ların birçoğu maliyeti düşürmek veya göze daha fazla hitap etmek için maalesef plastik kasa kullanılarak üretiliyor. Bu tür kasalarda karşılaşılan en büyük sorun ise, belli bir ses yüksekliğinden sonra titremeye başlaması ve buna bağlı olarak rahatsız edici gürültüler çıkarmasıdır. Toplam 650 W P.M.P.O ses gücü veren Inca 1201 seti içerisinde bir Subwoofer ve iki tane de hoparlör bulunuyor. Subwo

ofer'da rahra kasa kullanılmış ve üzerinde kendine ait güç, ses ve trekans düğmeleri bulunuyor. Subwoofer'a bağlı olan hoparlörde ise yine kendine ait güç, ses, ton, 3D düğmesi ve bir tane de kulaklık girişi var.

Set içerisindeki Subwoofer oldukça kuvvetli. Subwoofer'a bağlı olan hoparlörlerin sesi Subwoofer'ın sesine bağlı olarak değişiyor. Ayrıca Subwoofer ve hoparlörler farklı güç kaynakları kullanıyorlar. Inca 1201, düşük fiyat ve yüksek performansı ile bilgisayar ses sisteminizi değiştirmek isteyenler için uygun bir seçenek.

Firma: Pasifik Bilgisayar

Tel: (0212) 212 88 65

Fiyat: 78 \$ + KDV



## Düzeltilme:

LEVEL Haziran 1999 sayısında Inca 500 Watt Hoparlörlerinin incelemesinde "Bass tonuna kadar açırken, sesi yarıdan fazlaya ayarladığınız anda, seste cızırtı ve çatlamaalar oluşmaya başlıyor. Biraz daha açarsanız, hoparlörün Bass'ını çatlatacağınız garanti gibi görünüyor" şeklinde bir yorumda bulunmuşuk. Güçlü hoparlörlerde sesin fazla açılması durumunda ses cızırtı oluşması ve Bass'ın zorlanması normaldir ve bu Inca hoparlörlere ait bir eksiklik veya hatadan kaynaklanmamaktadır. İncelemeyi değerlendirirken bunu gözönünde bulundurmanızı rica eder, bu hatamızdan dolayı siz sevgili okuyucularımızdan özür dileriz.

# Donanım Pazarı

Görünüşe bakılırsa yeni bir ekran kartları yağmuruna tutulmak üzereyiz. Voodoo 3, TNT 2 yeni gelmişken, Matrix G400, ATI Rage ve Savage4'te yeni kartlarıyla piyasaya giriyorlar. Okulların tatile girmeye başladığı şu sıralarda yeni bir ekran kartı almayı düşünüyorsanız, size tavsiyemiz bir iki ay daha sabredin. Yeni işlemcileri kullanan bütün kartları karşılaştırıp, test ettikten sonra sizlere sonuçları bildireceğiz.

Sizleri yanıltmaya düşürmemek için bizzat test etmediğimiz ürünlerin fiyatlarını donanım pazarından çıkartmay uygun gördük, çünkü farklı ithalatçılar aynı ürüne ufak da olsa farklı fiyatlar veriyorlar. Sonuç olarak, bunlar bizim güvendiğimiz ve test ettiğimiz, hatta kullandığımız markalar. Tavsiye etmesi bizden, karar vermesi sizden.

**ANAKART**  
Abit BH6  
Mainboard  
Test Edilmedi.



5 PCI slotu var, overclock'çular için ideal. Ayrıca ufak bir BIOS update'i ile Pentium III'lerle uyumlu hale geliyor.

**CD-ROM**  
Pioneer  
40 Hızlı  
62 \$+KDV



Sade görünüşüne aldanmayın, gerçekten kullandığımız en hızlı ve güvenilir CDROM olan Pioneer' gonul rahatlığıyla alabilirsiniz.

**İŞLEMCI**  
Celeron  
300A  
Test Edilmedi



450 Mhz'e kadar en sorunsuz overclock edilebilen işlemci, ama piyasada bulabilmek için çok uğraşmanız gerekecek.

**SES KARTI**  
Sound Blaster  
Live! Value  
85 \$ + KDV



Artık Türkçe olarak da piyasada bulunabilen SB Live! Value, SB Live!'dan Digital I/O kartının çıkartılmış versiyonu.

**HARDDISK**  
6,4 GB  
Quantum FB.  
Test Edilmedi.



Şu an size yeten bir harddisk, bir yıl sonra tıka basa dolup size zor anlar yaşatabilir. 6.4 GB ortalamama bir oyunsever için ideal.

**HOPARLÖR**  
Cambridge  
Soundworks  
95 \$ + KDV



Bir Sound Blaster Live! Amaya karar ver diyerseniz, tartışılmaz en uyumlu iş arkadaşı olan Cambridge Soundworks'u tercih edin.

**BELLEK**  
64 MB PC100  
SDRAM  
Test Edilmedi



128 MB'a henüz ihtiyacınız yok. Zaten 128 MB PC100 Ram'lerin fiyatları 64 MB'ın iki katından daha fazla.

**MODEM**  
Apache  
NetExpress  
49\$+KDV



Kolay kurulumu, sorunsuz kullanımı ve uygun fiyatı ile Internet hastalarının ilacı olabilir.

**EKRAN KARTI**  
Sparkle Riva  
TNT 16 MB  
120\$+KDV



Test ettiğimiz TNT kartları arasında belki en performanslı olanı değil, ama fiyat/performans oranı en uygun olan TNT olduğu kesin.

**JOYSTICK**  
Quickshot  
GenX700 K  
50 \$+KDV



İnanılmaz rahat kullanımı, oldukça uygun bir fiyatla birleştiren GenX700'ün tek de avantajı, masanızdan oldukça büyük bir bölümü götürecektir olması.

**MONITOR**  
15" CTN  
Test Edilmedi



Fiyatına göre oldukça kaliteli bir monitor

**MOUSE**  
A+ Tech  
Winbest 4D+  
15 \$+KDV



Şık bir görünüş ve inanılmaz rahat kullanıma sahip bir mouse. Dört tuşu ve ekranı kaydırmak için düğmeleri var.



# Legend of Legaia



**A**ma tabii her çıkan oyunun Final Fantasy 7 kadar başarılı olma şansı yok. Bir kural da yok. Zaten olmuyor olamıyor da. Böyle bir birim birim kopan oyunların piyasayı doldurması hem iyidir hem de kötü. İyidir, çünkü oyuncuların seçenekleri çoğalır, arada güldürme de yok yakalama yanı sıra acır. Kötüdür, çünkü çıkan her iyi oyun için en az onane herbat kopmaya rastlarsınız. Tabii bir zaman sonra insanlar bu işten sıkılır ve oyun almakta vazgeçerler. Sonuçta da firmalar o dirençli ilgilerini yitirirler, piyasada güldürme oynama rastlamak imkansızlaşır, bir tür kısır döngü var. Eh, her se anılar RPG türü oyunlar için de aynı şeyin asabi yalvarı beklemekte olduğunu söyleyebiliriz. Piyasaya FF 7 kopması bir süre oyun oynamaya hevesli son zamanlarda, içinde geçenken çok iyiyi de var olanı yok değil. Bir kısmı ise tamamen farklı kavru sayılabilecek kadar kötü yapımlar.



lar. Benleri de var ki, rent birşeyler  
kalınmaya, işe farklı bir açıdan yakla  
mayı bekliyorlar, ancak yine de bu  
noktada kraditlerini aramıyorlar. Bu  
Legend of Lepale manzere bu söz amini  
voryor, geçekten Oldukça iyi w  
araları var, ama manzere genel  
lamde veyamı dıuşu okumuyor  
Okurayız devam ed

## Gene Japonlar...

...alısımı içinde bu  
...altıyapına sahip  
...ve eski çağda bir diyar  
...kışın karınkılığın  
...sarıntı anlatıyor. Bir defa da birle  
...kötü şeylerin karşı o  
...düşlerini ele alsa neyi bir de  
...olacak, neyi güzel olacak b  
...mıyım, anlamam yani. Ben  
...hakkın bütün masulini koca p  
...pon çipi roman karakterimin av  
...kurtarmamı gerektiriyor. Ne  
...değil deyimiyelim. Bu dünyada  
...her şey dengeyi kavın varınla  
...insanlar barış içinde bir arada ya  
...yardırlar, hatta Şerhler geçti çekiller  
...insanlara yardımcı bile oluyord  
...Neden sonra tüm dünyayı karınkılığ  
...kaplanmaya başladı, bu sinim ülkey  
...denenmiş dindiriyor, varınla  
...yayınlarıyor. Bu sinim ülkenin  
...yurtlarında bulunan Geniş  
...durabilir, ancak sinim  
...aykudaydı ve sonunda malen  
...mektedir. Bu sinim etkilediği ne

Final Fantasy serileri o kadar iyiydi ki, artık her adamın gelene hakkı olmalıydı. Yoksa RPG uğraşılıyor. Kim demiş RPG öldü diye?

bolge kalımsı, işe oyundan kalıraman  
da bunlardan birindeki bir kışkoda  
becemektüydü

## Gene In Gözler

İşte hikaye kabaca böyle bercey, doğruyu pek orijinal bir yazı yok, ama kasten macera olsun. Adamın bu berceyi yoluna koymak için kasabasının dört ayrıba yollara dağılıyör, ancak tabii valıuz değil, yanında be körd süren etkilendirilmeyeri başarmış nadir Ra-Sen. Çünkü enkilerden bir yardımcısı var. Bunlara yol boyunca çeşitli yerlerde karşılaşılacak ve yamınza alacaksınız. Değişik olaylar olarak enverimintir kasa-biliyosunuz ve tabii ki farklı boyutlu güçlerinden de yararlanabiliyorsunuz. Fakat tüm macera boyunca yalnız değilsiniz, farklı yerlerde işi elemaklı da bu karışılacak ve onları grubunuzla tutacaksınız. Biri kaplanlar tarafından yitirilmiş genç bir dövüşçü ku. Hayırsızlık emeyen, bu noktada Fantom o-manda on kaplan gücünde de sepi-uyumayacağın, şuylı çünkü. Diğer birisi ise bir Monk, yani rahip, o da bu karanlığa karşı olan bu savaşta önemli bir işi yapmaya merli. Üçüncü be p-temli üsün kaynağına bulmaya ve düğ-dürmeye çalışıyorsunuz. Fakat tabii ki bu doğal bir oluşum değil. Karamlık bir güç tarafından büyük bir planın parçası olarak yerleştirilmiş olan büyük bir je-neratörleri tarafından üretiliyor ve d-yanıza salınıyor. Tabii ki bu jeneratör-ler ne de onları kilitlen yolları koymaması değil, cıvıf çeşitli yaratıklarla kayıyona-bolca savaşmak zarureti kolacağını-ğini olan

## Mavi Renkli Saçlar....

Burası haliyle büyük bir dünya ve dolayısıyla gereken pekçok mekan. Önemli gereken bir sıra bulmaca var. Ne var ki bu sandığınız kadar heyecanlı bir iş değil, nedeneine gelince, öncelikle bulmacalar hakkı dedi ki birşey, insan her zaman bir düşünmeye mecbur etmiştir.



Öğrenci seviyesi:  
Belene dek çok za-  
man oluyor ve bu

çok zamanın ruhsale ortaya çıkıyorlar. İkinci ki de daha köri, adam başı düşünmele karşılıklı düşünme ve onları karşı karşıya koyma imkânını veriyor. Savaşlar kimsesizdir, bu sorunu almazlar tabii, ama bu denli detaylı hazırlanmış bir savaş yapıp söz konusu olduğunda her şeye bir hayli zaman alıyor. Bir zaman sonra artık rakip olmayacak zamanı yaratırlar ve adımı başı kapamak için önce haline geliyor ve kime zamandır da büküyor. Neye ki savaş fraktileri ve afektleri bir hayli iyi hazırlanmış, ondan delirmeden önce güzel bir çarpışma seyretme şansını olacak demek.

## Oooh You Have Split Personality!

ÖSYM grafikleri birçok sahnelerinde  
sayılmazlar, ancak onun dışında  
daha detaylı ve canlı  
bakımların hepsini  
çakır. Özellikle FF  
Ses ve müzikler de  
yılmaz, savaş sahnesinde  
niçin bu kadar iyi ancak devam  
her bir zaman sonra bayındır  
seriye başlıyor. Genel olarak ele  
aldığımız oyun atmosferinin de pek  
ile mükemmel olmadığı görüyoruz  
çokta bir başka kuruma operasyonu  
daha, orijinal olan nedir? Kona ve se  
hero eğerlemediği ve akıldır  
yılar, farklık ipleri ve olduğu yun  
oyun. Fakat ortalama da oyun yine de  
pek lene sayılmaz, her ne kadar bir za  
man sonra mikın verse de yine de  
anın biraz türünde kalabiliyor beğen  
yor. Eğer camız akılıyorsa ve size  
un bir süre oynayarak bir oyun işi  
oriana o zaman Legend of Legaia a  
lanmasında zarar olmayan bir oyun d  
çeliriz. Ama asla bir klasik olmasa

varlar. Üstelik mekanlar neredeyse tamamen boş sayılırlar, bu hem atmosferi değiştiriyor, hem de bir süre sonra sıkıcı oluyor. Üstelik sine görev veren kişi neredeyse gereken herşeyi söyledikten hiç dokunup atarmaya yaramıyor. Her şey kalmıyor. Bir yerde bakınca göz

**Zirgiz qan kachınıvorsun!**

[illegible]

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

na dönüştürüyor, iki adımda bir savaşmak şeklinde kalıyor. Özetle, oyunu sadece belli noktalarda kaydediyorlarsın ya da bu kayıt noktası belde rahat bulunmalarına rağmen aslında pek yeterli değiller. Tabii başlangıçta kayıtların nerelerine saklanması önemli bir merak edebilir, bunu anlamak için oyunun savaş sürecine bir göz atmak gerekir.

HO-YAAAA!

Ayrıca bu oysanın en güzel yanı, tekli taraflı konuma has suyaq dırmı denebilir, ancak plantama baran yâ- rından bir zaman sonra tüm dırmının

ne güzellikini yitirmeye baş  
lıyor. Sindi, savaş berrak  
gözü yanında olduğu gibi  
dönüşümü olarak oynan  
yor, inkar yok hepsi

En sahifalarak planlanmış, Ömürlük  
yaka dövişler, Uzak Doğu sporları te-  
mel alınarak hazırlanmış, elafalara ni-  
peten en yer verilmiş. Burada her ka-  
rakterin bir dizi özel hareketi, bir si-

1990年12月25日

nasayonlar birinchi o'rinli  
 1991 yilgi davlat qonun  
 1991 yilgi davlat qonun

[illegible]

kenler öğretebiliyorsunuz, tabii sizin için özel ve güçlü Combo hareketleri oluyor. Bunun yanı sıra öğretilen büyük bir alan kullanılmaya, o alan içinde

...en evanjerden yeni naci kullanac  
...da karne veriyoruz. Tabii karne

özgün özellikler ile aynı zamanda bir yaratıcı  
varken bir sonuç için kesin plan yap-

Yalnızca burada iki zarf nokta var

...Cyanturkçe sâdece cem akısa bir  
...okuyor. İle olarak büyüler çok

## Agenda of Legation

**Sony/RPG /1 CD**

© 2004 Pearson Education, Inc.

SISTEMA	Playstat or
---------	-------------

Chyngne Sulybi

14 אסא יצחק בן יצחק

КАК ★

15.1A 2k ★

ATM & EN ★

1.  $\frac{1}{2} \times \frac{1}{2} = \frac{1}{4}$  

14/12/2019 11:58

$(\mathbb{C}G_2 \times \mathbb{C})$



# Akuji "The Heartless"

Bir adam nasıl yaşar ya? Hadi  
çelik nesnelerle de cehennemden kurtulur?



**E**tkem ve de schlen evrim  
body! Nassınız bakalmı  
Keyfince işiye hiç dur  
madan hemen yukarıda  
idini görüldünüz oyunun  
incedenine giricem. Hadi  
bakim, biraz canus olan işim var. Ama  
kaderler geldi aşapda beni bekliyorlar  
Az sonra piyasaya çıkmaya çıkıyor. E ha  
bi anısa, acide edin lo, kufür  
burda! Sizi aşapya alalım lütfen

**Bi dakika geldim,  
şu oyunu bir  
acıklıyım de...**

Oyunun adı Akuji The Heartless.  
Zaten yokarı yazıyor. Oyunumuz a  
lex ve Playstation'ınuz çıkıyor. Bu  
fark edeceğimiz şey grafikleri. Müht  
melen ve hemen Tomb Raider'ı hatırlat  
ıyor. Başka bir dünyada savaşmanızı  
regimen havuzlar ve bataklıklardaki ka  
palar dışında hemen hemen her şey d  
zele görünüyor. Oyunun bağandaki  
Akuji'nin önceki hikayesini anlatan son  
derce misik demoda görüldükleriniz  
manamavacakınız. Kanla dolu bir t

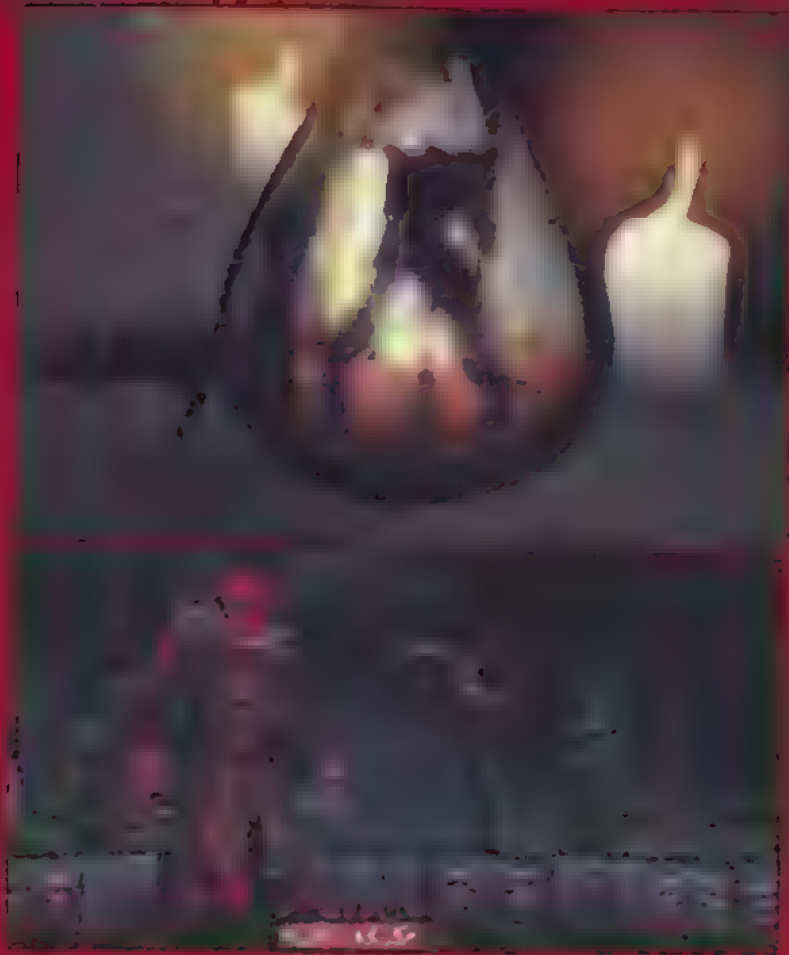
başka içindeki keşik kulaklardan her t  
rafına işler betülmüş voodoo keheg  
ne, kanlar içinde ve göz çukurlarına bo  
cekler girmiş insan cesetlerinden önce  
yılanların göndüğü kucakafaya kadar  
her şey var. Ayrıca şise, bir bölümden  
diğer bölüme geçerken rehberlik edoce  
olan ara filmler (poligonal) var. Orma  
nın üzerindeki hafif sis, teli ve çürme  
den çıkan fon müziği; etkisiz değil  
sizin sizi kendiliğinden çekebilecek ka  
dar güzel.

Oyunda Akuji'nin arkadaşı olan  
kendiriyorum. Bence Tekken 3' daki Eo  
die her şeyin Street Fighter' daki Dhali  
mim' e benziyor. (Efendim? Soran etim  
dış mı? Tamam tamam afedersiniz, aade  
ce fikirleri söylemek istemişim). "The  
Heartless" (yani bu sözcük "kafasiz  
denek) olayın da hemen bir sokak  
kavayorayım. Olayın geçtiği yerin adı  
Mamora. Akuji, büyük bir Voodoo b  
vücübe ve savaşçı olan Murat' ın (Ku  
kuMurat değil) ikinci oğludur. Ço  
haylancı ve abisi Orad ile hep kavga  
çıkıyor. Sonuçta her zaman azarı abisi  
veren. Bu yüzden Akuji'ye için için bir  
kin beslenmiştir. Yıllar geçmiş ve Akuji  
büyümüş, serpinmiş, ne gibi delikanlı

bir genç olmuştur. Babasının tüm zorla  
malarına rağmen saygılısı Kesko ile c  
lenmeyi kalmışa koymuştur. Herkes  
davaya edileceği son derece başarılı bir  
ören düşünler. Ye işe artık abisinin e  
de bir mekâm biranı peçnıştır. Zaten  
Kesko'ya işle dikmiş olan Orad, türec  
de olup Akuji' nin kalbini söker ve ka  
çar. (Wallé sağlamıyorum ya, oyun  
bıyla, insanıyormuşuz alsa bakın). Acı  
dışında söylemeye gerek yoktur her  
halde aynı boyutla söylemiş oldum  
e işe işe. Abisi kaçarken bir kalp  
de vermiş. "madem haır kaçıyorum  
meden gelini de kaçıp kurban emeye  
miz" düşüncesini de uygulamaya ko  
yar. Akuji kalbi gülmeye "yav abimdir,  
sevin de söker de" deyip soğukkanlılı  
na koruluğu haldе, kanının kaçırılığ  
ın farkedince delirir ve insanın yemini  
eder. Kan elden gitmeden kurtarmak ve  
de intikamını almak için çok hızlı ol  
malıdır. Çünkü bir Voodoo büyüyü  
lanetlenmiştir ve kurtulup Mamora' ya  
dönmesi için atalarının ruhlarını al  
maktadırlar. Vaziyet iyi, aciri  
el dir. Üç boyutlu bir dünyada olay  
duraya çekilmiş enas olan vaziyetle  
araştırmak, değişik büyüler ve malen  
ruhlarını toplamaktır.

**Bazen ölüm sadece  
bir başlangıçtır**

Oynama da Tomb Raider' a benz  
en Akuji' de, ikinci kişi perspektifini  
de geçiriyorsunuz. Görme açılım isvde  
günz gibi ayarlayabiliyorsunuz. Böyle  
inche arının göden kaçıyor. Kone  
rolleri başta kullanırsanız gibi geliyor  
Sanki Akuji bir sokakla sağa sola koş  
turuyor gibi (şise acide etmiş)  
Ama alırmak o kadar zaman alıyor



danı yerlerde size yardımcı olmak ve oyunun oynanışını anlatmak için konulmuş "hine" (ipucu) tabletleri var. Bunları kaçırmamanızı ve oyunda girmedik deflik bırakmamanızı tavsiye ederim. Birinci bölümde de, bir nesneyi ilk kez aldığınız zaman ne için olduğunu ve nasıl kullanacağını anlatan ilahi bir kılavuz size duyacaktır. Korkmayın, bir şey yapmaz. Oyuna beş hakla başlayacaksınız. Etrafa bulduğunuz kalpleri topladığınızda enerjiniz artıyor. Yüz tane voodoo bebeği toplarsanız da hız enerjiniz artıyor, beş tane de enerjiniz tamlenir. Her bölümde yeni ayrı silahlar ve büyüler kullanıyorsunuz. Topladığınız silah ve büyüler de o bölümün içinde kullanılıyorsunuz. Diğer bölüme geçerken hepsini tekrar kaybediyorsunuz. Bazı yerlerde Checkpoint'ler var. Her kafaınıza estiğinde save edemiyorsunuz. Save edebilmek için bölümü bitirmeniz gerekir (İhanet eritimi bir şeydir). Arada bir de kaza getirmek için sizin hakkınızı görünüp konuşup geri gidiyor. Burada, Akui'nin savaşması için yeterli bir bebek gibi.

Akui'nün zorluk derecesi de (sıra dışı) değil. Kesimlikle kolay bir oyun değil.

Ama abartı şekilde zor da değil. Bazı düşmanlar keldik, diğerleri ise gayet de zayıf ve zor olmayan türden. Hala bir anneyi var ki çok rahatla edilebilir. Elleri ve bacakları üzerinde emekleyerek sizi kovan ve ayakta duran vücutlu yaratık. Yaklaşık 10000 puanla emekliliği ile size varmaya başlıyor. Oyun boyunca 30 kadar yaratık var. 4 ayrı boss'la karşılaşacaksınız. Hepsinde çok iyi tasarlanmış. Dev sürmekte, her, uçan dinazorlar, teknoleyen kangurular ve tabii ki Akui!

### İhanet, Entrika, Savaş!

Akui'yi ziplama, ormanlara, maymunlara sarı nurunma gibi temel hareketlere alıştırmak, kesici aletleri de deneyimi kullanmak. Oynamayı bırakıp Akui'yi serbest bıraktığınızda, kollarından çıkartılan döner bıçakla boyutlu kesici aletleri bile kullanırsanız çok başarılısınız. Bir de ortada bir şey yapmak için kollarca büyüye var tabii ki. Daha önce de bahsettiğim üveye, biriken ölümecek adamı sevmediyormuş gibi düşünüyoruz. "Predator Artificial Inteligence" (Ama yapay zeka oluyordur) diye



bir olayı da var ki, düşmanlarımıza terna, sizin sizin hareketlerimize bağlı davranışlarda bulunuyorlar.

Olan birinin karanlık ve susuk bir dünyada gerçekleşmesi, süper ırlıklanırma, kullanımı ve seneterek büyüyle birleşince adeta bir püs sıvafesi yapıyor. Akui bazı bölümlerde de değişim karanlıklara dönüşüyor. Bunlardan bir tanesi de Jaguar. Ahım bu halde, sanki kuvvet macunu yemiş gibi bir varışta herşeyi devirebiliyor (kendeliyor desek daha doğru olurdu aslında ama böyle, dedik bir kere).

Bu oyundaki şifre olaylarını gelince:

• Ölümsüzlük: oyunu durdurup L2 veya R2 basırken sağ, sağ, sol, içeren, X, yukarı, yuvarlak, sol yapın.

• Öğrendikten sonra sonunuz bitti. oyunu durdurup L2 veya R2 basırken sol, içeren, sol, sol, yuvarlak, sol, içeren, sağ, yuvarlak, yukarı, yukarı, aşağı, yukarı.

• Gizli menü: oyunu durdurup L2 veya R2 basırken sol, yukarı, yukarı, içeren, sağ, yuvarlak, sol, içeren, yukarı, aşağı, sağ, sağ yapın.

Her şeyin ötesinde, bu büyük firmaların adına yakışan mükemmeli grafikleri ve oynanabilirliği çok iyi olan bu oyunun bir alternatif olarak düşünülmesini herkeste göre bir oyun değil ama sevişmeyi bilenlerin, içindeki herşeyi keşfedeceği bir oyun Akui The Heartless. **B**

8

### Akui The Heartless

Crystal Dynamics & Eidos Action / 1 CD

Platform: Windows

Genel Değerlendirme: 1

Yaratıcı: Eidos

Yayıncı: Eidos

Platform: Windows

Yayıncı: Eidos

Yayıncı: Eidos

Yayıncı: Eidos

Yayıncı: Eidos

Yayıncı: Eidos

Yayıncı: Eidos





# Omega Boost



Playstation genelde Action tarzı oyunlarda oldukça başarılı bir sistemdir, ancak tabii ki bu yapılan her oyun mükemmel olacak demek değil.

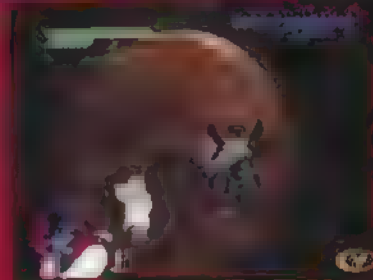


**S**iz Japon çizgi filmlerini seyrederken aklınıza var mı acaba? Yani en azından bir defa okumak, izlemek istiyorsanız, mutlaka seyretebilirsiniz. Der savaş robotları ve kokpitlerinde korkunç kahramanlar olarak gelirler, derken de...

...kullanmak, hem de boy...  
...nıyorum doğrusu. Neyse, işte bu film...  
...onların oyuncakları, çizgi romanla...  
...n oyunları filan hep Japon kadını yapıyor tabii adamlar. Laf aramızda "Japonlar yapmış" diye göcen büyüklerden nefret ederim ama, adamlara yapmadığı bir hak yok ki, ister istemez gözyaşı sarılıyo iş bir noktadan sonra haliyle. İşte bu sefer de o filmlerin benzeri bir Action oyun var elimde, adı da bu...  
...ran buram Japon kokuyor haliyle. Omega Boost. Adamlar antik Latin alfabesinden harfleri dibine biracıyor ekleyip isim yapmaya bayılıyorlar doğrusu.

## Kalk Gidelim

İşte bu oyunda da tipik Japon tarzına dev bir savaş robotunu kullanarak düşmanlara karşı çırpışıyor, nişçiler kurtarmaya çalışıyorsunuz. Kırda, peşir sarımsızın, acıya dönmüş ve ateş sahneleri fena değil ama ben göre de pek birşey anlamadım. Ama zamanda yorulculuk filan yapıyor belki, yine filmdeki hangi film ya da çizgiromandan esinlenip oyuna yansıtmışlar, işte bu da müncem değilim yani! İşte böyle bir robotun koluna oturup uzayda ve gez-



genelde bitmek tükenmek bilmiyen düşmanlara karşı savaşıyoruz. Robotunuzun belli miktarda canı var, bu enerji tükenince BUM! Bökmeli adukça hasarınızın bir kısmı onarılıyor tabii, ama buna pek güvenmemeli gerek. Önce yerine darbe almamaya bakmak lazım, neyse ki robotunuzun manevra kabiliyeti hiç fena sayılmaz. Tabii biraz zaman alıyor ama, birkaç o...  
...rundan sonra eliniz alınacaktır. Zaten oyunda pek fazla kontrol yok, ateş ediyor, dört ana yöne doğru uçuyor, bu...  
...kesiyor ya da ganiyorsunuz. Oyun bu boyutla pazarlandığında programcılar bir de otomatik olarak hedefleri belirleyecek bir şey koymuşlar, bu oyunu oldukça kolaylaştırıyor, tabii ki...

...linde tıgıyıyor ve yön tuşlarıyla atışan alabiliyor. İki farklı ateş modu var, birinde normal bir otomatik top gibi ateş açabiliyor, istedik hedefe çok yaklaşıncaya kadar takip ediyor. İkinci ateş modunda ise bir seri güdümlü füzeler fırlatıyor, bunlar oldukça güçlü ancak hedefe kilitlenmesi biraz zaman alıyor, ne kadar çok beklerseniz o kadar çok hedefe kilitlenebiliyor.

## Otur Yahu, Nereye?

Gidelim grafikleri, doğrusu karakterlerin elden ve animasyonları isna de-

ğil, ancak oyunda pek arka plan sanıma hiçbir yok. Yani ya kapkara uzayda, ya bucağın bir göçgenin yüzeyinde ya da bazı ras menen tünellerde geçiyor oyun. Tabii bu da kasa ofisinde sıkıcı almaya başlıyor. Patlama ve ateş efektleri de doğrusu çok muhteşem sayılmaz, ama daha iyilerini gördüm yani. Boss savaşlarının hepsinde belanın bir gayri...  
...nen var, birkaç saniye bakınca bu...  
...nıktayı buluyorsunuz, sonra da o...  
...cunyorsunuz. Mümkün pek fena değil, ancak efektleri ve kele uyarı mesajları birazda cianet geçirince kadar y...  
...van. Gelelim oyun atmosferine, doğrusu bu kısım gerekeni koru, beşm gibidev robotlara düşen bir adamı bile el...  
...ren hayata bağlamaktan aciz bir oyun...  
...bu. Biraz oynayıp birkaç Boss uçurduktan sonra ekildim desem yalan olmaz. Genç olarak bakınca, doğrusu pek al...  
...ması bir oyun değil, her acıdan kurt...  
...ley robot fikrinden hızlı para kazanmak için yapıldığı ortada. Daha ne de...  
...reyim, almadan önce de kere...  
...düşünün. **B**

## Omega Boost

Sony/Action /1 CD

Yazı: LİREN Çifti: Savaş Çarısı

SEYİR	Playstation
Yazı: Savaş	1
Manevra: Boost	5
GRAFİK	★★★★★
SES: ALIŞ	★★★★★
ANIMASYON	★★★★
GENEL DEĞERLEME	★★★★★
TEKNEK: <input checked="" type="checkbox"/> Ando <input type="checkbox"/>	
Not: 10	



# Courier Crisis

"The Saga Of The Modern Fatalist"



buradan çıkmak, aley mahacasıyla katli  
vermek, hol hol külar etmek.  
daha söyleyemeyeceğim bir üç fonks  
daha) herkeşin çok hoşuna girm  
örün başı başına bir ekol olmuşt  
buradan yola çıkarak vahşet ve c  
lençeri bir arada bulunduran bir oyun  
yapmayı düşünmüşler. Ama bu  
ya yerine bisiklet kullananları  
benim, düşününce, bu oyunun en

## Abi kaç yapıyon en fazla?

Yeni neden acaba değil de bu

Straud, 1997'de Auto 2'yi piyasaya çıkacağı bir zamanda  
raba yapıyorduk demiş olur ya hiç yanı  
mazdı. Bisiklet gerçekten ilginç bir  
kürd. Bir de G1 Bicycles bize sporan  
olması her şey daha da kolay oldu ve  
ortaya süper bir 3D action oyun, yani  
ben çıkmış olduk.

Okuyucularımızta biraz kendimi

Abi 10... 1997 Amerika doğumlu  
yım. Olayın adı: bisikletler. Karlılar  
haberellik yapan bir eleman var. Adı  
Muzaffer. Kocakakalı lavuşun tebi, an  
ona bundan böyle "Muz" diyeceğiz.  
Muz ile üç boyutlu şehirler içinde acı  
likeleri hiçe sayarak insanlara evrak  
falan ulaştırılmaya çalışıyoruz. Bunu ya  
parken de belli bir süreyi sürüş  
errekten. Yoksa adamın başına  
anılan patroadur! Bu  
AED" diye çağır.

Düğünün hürası baş  
ulaştırılmaya çalışıyoruz. Bunu ya  
parken de belli bir süreyi sürüş  
errekten. Yoksa adamın başına  
anılan patroadur! Bu  
AED" diye çağır.

Büyüklükleri en ve  
de sahip oluyordunuz. BMX ve MTA  
arında bir sürü bisiklet almayı  
mevcut. Sarmal bir BMX, an  
yaya prototiple, bir sürü  
bir Mountain bike lardan roket  
bir kadar bir çok aley mevcut. Dış  
an patkoparkın da içinde, an  
derne 200005'e varan fiyatları dudak  
lanımlı acıllara. Oyunda Muz'un

**E**

yar oyunları. Ders

emek yemek bile fınar bulan  
en üniversite talibi bilgisayar oyunu  
kurdu artık rahar bir nece alıyorlar.  
Geceli gündüzlü ders programları, bu  
arılı kafa bulayan konu, ve de en körl  
o bitmeyen stresli günler sona erdi.  
Umarım anava girme olan değeri Le  
vel okudun, anıların akıyla çıkar ve  
stedikleri bölümleri kazanırsın. Dış  
dergi okurlarına bir latin yok ama pe  
de fazla imkânlarımı derim? Saka  
bir yaza, o yoğun tempomun ardında  
mı bir tatil hakkınız gibi geliyor be  
ne. Güzel güzel yerlere gidip  
vıp eğlenmek, arkadaşlarla  
nalarla rögarın.

ya da internet'te süri yapmak, veya bu  
cihayar oyunlarına dalmak artık sadece  
sile ellinde. Acıma çıkartın!

Suava hazırlanan herbi

Amacın herhang bir

mek değil ama Türk

de biraz düşündürmü

ünümcebiyle oyun aç

zar zot yapıyorlardı.

action sahiplerinden buik dilyor

çıkılma sayısının düşük olmasına ve

ocplerinden birisi de bendim. Ama  
nk hol bol zaman ayırebileceğim. Gek  
çok aydan itibaren daha fazla incelem  
ve daha detaylı yazılara Playsta  
holki de PC) sahiplerinin incelemel  
yine satırma çalışacağım.

## Abi önünü kaldırabiliyon mu?

Geldim bu ayki oyuna: hoo

geldin sevgili Cener Cener

Hu balduk Mega Abi

Nasıydo... güncel, isler yolda da m

Walla woolsun ate Abi, yavarlantıp p

divox övüo

Ben soru te... mastmadan hermen ko

nuva girmeck istiyorum, eger sene

bir uyur

Tabiki abi, ne demek

linelardan çıkar çıkmaz gelip derginizi

konuk olduğun için öncelikle masa ve

sekkar ederim. Olayı kulağı b

buir sizin, neir oldu, fikre

di filan

İndi biliyosun ki, The New Level

Software (Level deniyor ki bir alakası

oktur?) adı gibi yeni bir firma. Benim

anem olur. Fiyasada yar edinebi

mek leia kafeli oyunlara loz

mak ister. Bu yüzden...

(bu da babam) ile beraber olup oca

mel bir yerler çıkarmak imkânı, BMC

Alan ve hemen hemen herke

ajini çekmiş olan Grand Theft Auto

isimli oyunu harirlayalım: üç boyutlu

bir şehirde raba çalıp cıvı cıvı su

arabı, arabı...







# Hilekar

İşte yeniden bol miktarda hile ile karşınızdayız, fakat unutmayın ki hilesiz oyun bitirmek kadar zevkli pek az şey vardır dünyada...

## N.I.C.E. 2

Burada hile yapabilmek için varış esnasında oyunu dondurun ve aşağıdaki kodları girin

**machthree** 600 km/s sürat çıkabilen super oto  
**impact** Deathmatch modundayken sınırsız cephaneye  
**clementine** Başlangıçta serbest seçim yapabilme imkanı.  
**overkill** Championship modundayken silahları açmanıza izin verir.  
**likepamela** Tüm sistemleri Phase 5 seviyesine çıkarır  
**liselotte** Tüm ek sistemleri 99 seviyesine çıkarır  
**nalice** Tüm araçlar  
**alloff** Tüm hileleri kapatır

## Alpha Centauri

Bu oyunda hile yapabilmek için önce oyunu oynadığınız esnasında CTRL + K tuşlarına basarak harita editörüne girin. Sonra buradan aşağıdaki kodlardan istediğiniz birini girin.

Yılı değiştirme	[Shift] + [F5]
Birim yaratma	[Shift] + [F1]
Teknoloji keşfetme	[Shift] + [F2]
Enerji kredileri almak	[Shift] + [F4]
Tarafların diplomatik yaklaşımını değiştirmek	[Shift] + [F9]
Tüm harita	Y
Düşmanı yoketme	[Shift] + [F6]
Taraf değiştirme ve görüntüyü resetleme	[Shift] + [F3]
Ara sahneleri görme	[Shift] + [F8]
Replay	[Shift] + [F7]

## Shattered Light

Bu oyunda hile yapabilmek için Hex Editor kullanmanız gerekecek. Öncelikle CHARACTERS klasörünü açın ve içindeki 8 adet dosyayı bulun. Burada yerine oyuncu ismi gelmiş olacaktır, buna dikkat edin. Değiştirmek istediğiniz dosya budur, Hex Editor ile açın ve aşağıda verilen konumlardaki değerleri aşağıdaki gibi değiştirin

1D Body Points  
 21 Mana  
 25 Strength  
 29 Concentration  
 2D Dexterity  
 31 Acc  
 35 Defense  
 39 Willpower  
 3D Number of Spells

Ayrıca Skill tab'ını da değiştirebilirsiniz, konumları A2, AA, B2 ve 8 bitlik kayıtlar halinde girin. Karakter puanlarını 100 ve Skill puanlarını da 150 civarına kadar yükseltmekte vakitiniz yoktur. Ancak öncelikle karakter yaratırken her Skill için bir puan verip kaydedin, böylelikle dosyayı açtığınızda tüm Skill seçeneklerinin yerinde olduğundan emin olabilirsiniz



## Star Trek: Birth of the Federation

Aşağıdaki hileleri kullanabilmek için önceikle oyunu çalıştırarak kullandığınız komut satırına küçük bir ek yapmanız gerekir. Komut satırına "Mudd" komutunu ekleyin ve oyunda bu şekilde çalıştırın

Örnek CABOTTrek.exe Mudd  
 Bundan sonra oyun esnasında aşağıdaki tuşları kullanabilirsiniz  
 F9 - Tüm araştırmayı 100% artırır  
 F10 - 10.000 kredi verir.  
 F11 - Tüm haritayı açar ve kapatır

## Jeff Gordon XS Racing

Bu oyunda hile yapabilmek için önceikle ana menüdeyken "icancheat" ve zarak hile modunu çalıştırın, daha sonra da aşağıdaki kodları soylenen yerden girin

**ANA MENÜ:**  
 clipped - No Clipping Modu  
 reckless - Reckless Modu

**PIST SEÇİM EKRANI:**  
 lapset - Tur sayısını ayarlayın  
 freeride - Pepsi Planet pistini açar  
 freedrive - Tüm pistleri açar

**ARAÇ SEÇİM EKRANI:**  
 takemeon: Champion Motors sponsoğunu açar  
 widebodyopen: Speed Demon araç boyasını seçer  
 wildoneopen: Wraith aracını verir  
 red fury: X-Wave aracını verir  
 wildone: Jeff's Car



## Need for Speed: High Stakes

Aşağıda verilen kodları ana menüden girin. Ancak bu hileler bazı versiyonlarda çalışmayabilir

### ARCADE MODE:

**TP 00-15:** Polis otolarını kullanmanızı sağlar  
**GOFAST:** Motorlar, modifiye eder.  
**MONKEY:** Otomatik vitesi devreye sokar  
**MOON:** Düşük yerçekimini açar.  
**MADLAND:** Çok güçlü rakipler verir.

### CAREER MODE:

**BUY** - Bedava alışveriş yapmanızı sağlar  
**UP1** - Birinci seviye modifikasyon.  
**UP2** - İkinci seviye modifikasyon.  
**UP3** - Üçüncü seviye modifikasyon  
**GATES** - Paranızı artırır.

### HOT PURSUIT MODE:

**DCOP** - Bonus Hot Pursuit aracı  
**ECOP** - Bonus Hot Pursuit aracı  
**FCOP** - Bonus Hot Pursuit aracı.

### Diğer kodlar:

**ACAR** - Bonus araç  
**BCAR** - Bonus araç  
**CCAR** - Bonus araç  
**CARS** - Tüm araçlar  
**TRACKS** - Tüm pistler.

## Aliens vs. Predator

Oyun esnasında "~" ve "F12" tuşlarına aynı anda basarak hile konsolunu açın, buradan hileleri girin ve ENTER tuşuna basın.

### MARINE:

**alienbot** AI kontrolünde bir Alien yaratır.  
**freakoftheuniverse** Ölümsüzlük.  
**giveallweapons** Tüm silahlar ve cephaneyi verir  
**god** Ölümsüzlük  
**light** Oyuncunun etrafını aydınlatır  
**marinebot** AI kontrolünde bir Marine yaratır.  
**observer** Gözlemci modunu açar/kapatar.  
**predobot** AI kontrolünde bir Predator yaratır.  
**showcoords** Seviye koordinatlarını gösterir.

### PREDATOR:

**gimme\_charge** Predator enerjisini doldurur  
**skullcollector** Ölümsüzlük.  
**giveallweapons** Tüm silahlar ve cephane.  
**god** Ölümsüzlük.  
**light** Oyuncunun etrafını aydınlatır.  
**marinebot** AI kontrolünde bir Marine yaratır  
**observer** Gözlemci modunu açar/kapatar  
**predobot** AI kontrolünde bir Predator yaratır  
**showcoords** Seviye koordinatlarını gösterir  
**ALIEN:**  
**theonedeaddlycreatureevercreated** Ölümsüzlük.  
**giveallweapons** Tüm silahlar ve cephane.  
**god** ölümsüzlük.  
**light** Oyuncunun etrafını aydınlatır.

**marinebot** AI kontrolünde bir Marine yaratır.

**observer** Gözlemci modunu açar/kapatar.

**predobot** AI kontrolünde bir Predator yaratır.

**showcoords** Seviye koordinatlarını gösterir.

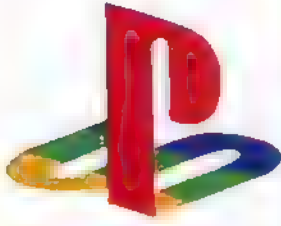
**winneroftheonegreatbattleoftheuniverse** Xenomorph haline dönüşmenizi sağlar



## Star Wars Episode I - Racer

Podunuz için yeni parçalar satın aldığınız ekrandayken Shift + F4 + 4 tuşlarına aynı anda basarak fazladan 1000 kredi alabilirsiniz. Fakat bunu tüm oyunda yalnızca beş defa tekrarlayabilirsiniz.





# Hilekar

## Broken Helix

Ba oyunda en son Boss yaratık olan Alien Queen'ı kolayca yenebilmek için alev makinesini alın ve yerde sürünerek devamı ona atış ed.in. Yerde süründü gunuz surece size keskinlikle hasar vere meyecektir. Ayrıca aşağıdaki hileleri de uygulayabilirsiniz.

Öncelikle oyunu donduran ve uçgen tuşuna basın. "HELP TXT" seçeneğini aydınlatın ve sonra aşağıdaki tuş kombinasyonlarından birini uygulayın

### Cephane:

L1 + R2 ve sonra da X + üçgen.

### Sağlık ve zırh:

L1 + R2 ve sonra da X + O

### Tüm malzemeler:

L1 + R2 + R1 ve sonra da X + O

## Chocobo Racing

Oyunu Story modunda her yendiğinizde bir ekstra karakter serbest kalacaktır. Daha sonra karakter seçim ekranından Squal, şikkını aydınlatıp aşağıda verilen tuşlara basarak belirlen tiplerle oynayabilirsiniz.

Cid	I 1
Mumba	L2
Cloud	R1
Cactuar/Cacerror	R2
Aya	L1 + I 2
SD-style Chocobo	R1 + R2
IbexSuper Airship	L1 + R1
Jack	L2 + R2

## Max Power Racing

**Ters pistler:** Tüm otuz pistte yapılan yarışları kazanırsanız bunları tersten de yarışabilirsiniz.

**Max Power pisti:** Arcade modunda Peru pistini aydınlatın ve O, kare, R2, R2, R1, R1 tuşlarını girin.

**GTi otolar:** Arcade modunda Rome pistini aydınlatın ve I 1, O, R1, kare, L2, kare tuşlarını girin.

**Sport otolar:** Arcade modunda USA pistini aydınlatın ve R1, kare, L2, O, R2, O tuşlarını girin.

**R/C otolar:** Arcade modunda USA pistini aydınlatın ve kare, L1, R2, I 2, O, R1 tuşlarını girin.

**Tüm pistler:** Arcade modunda Africa pistini aydınlatın ve R1, R2, R1, L1, kare, L1 tuşlarını girin.

**Performance otolar:** Arcade modunda UK pistini aydınlatın ve R1, kare, I 1, O, R2, O tuşlarını girin.

## Three Lions

Aşağıdaki takımlarla oynayabilmek için takım seçme ekranına girin ve verilen kodları kullanın.

All-Time:	L2, L2, L2, sağ.
England 1966:	I 1, I 1, L1, sağ.
Brazil 1970:	R1, R1, R1, sağ.
Die Mannschaft:	R2, R2, R2, sağ.
African Stars:	R2, Up, Up, sağ.
North American Stars:	L1, aşağı, aşağı, sağ.
South American Stars:	R2, aşağı, aşağı, sağ.
Z Axis:	R1, aşağı, aşağı, sağ.
Australasia and Asia Stars:	R1, yukarı, sağ.
Oranje:	L1, aşağı, aşağı, sağ.
Euro Stars:	I 2, aşağı, aşağı, sağ.
Azzurri:	L2, yukarı, yukarı, sağ.
BMG:	L2, sol, sol, sağ.
Tüm takımlar:	L2, so, R2, R1, L2, sağ.

## O.D.T.

Aşağıda verilen kodları ana menüden uygulayarak farklı karakterlerle oynayabilirsiniz.

**Sophia:** I 1, L2, R2, R1

**Karma:** R1, R2, I 2, L1

Aşağıdaki kodları kullanmak için .se o yunu dondurun ve kodları girin.

**Tam tecrübe:** O, üçgen, I 1, I 2, R1, Select

**Tam enerji:** Sol, sağ, sol, sağ, kare

**Tam mana:** Sol, sağ, sol, sağ, O

**Tam cephane:** Sol, sağ, yukarı, aşağı, O, kare

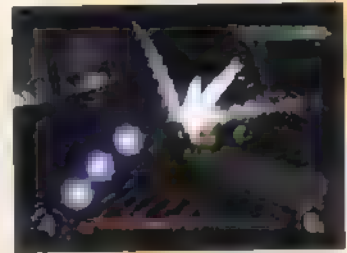
**Eller hak:** Yukarı, O, sağ, Select, kare

**Yetenek artışı:** Kare, O, üçgen, Select, sol.

**Düşman sağlığını kapatır:** Üçgen, kare, O, üçgen, O

**Buyü gücü artışı:** Aşağı, üçgen, Select, I 1, R1, Select

**Silah güçlendirme:** R1, I 1, R2, L2, sol, sağ, yukarı, aşağı



## X-COM 2: Terror From The Deep

Ba oyunda aşağıda verilen kodları yeni bir us kurarken ısıtıcı olarak kullanırsanız belirlen etkileri sağlarsınız.

**AEIOU** Fazladan bol miktar verir  
**JUSTLIKEME** Saper güçla askerler verir





# Ayın Albümleri

Burada her ay fark ederde en yavaşlarken yoruz

Burada Türk/Yabancı ayrımı yok, sadece güzel olana yer var.

### Remix 15

[illegible][illegible]

## The Egg : Travelator

[illegible][illegible]

## Underworld Beaucoup Fish

[illegible][illegible]



# Internet

## Online Gaming

**O**nlıne Gaming köşemizden bu ay da merhaba. Geçen ayki detaylı yazımızdan sonra köşemize yoğun bir ilgi gördü ve görünen o ki

tahmin ettiğimizden çok daha fazla OLG (Online Gaming) meraklısı yazımızın çıkmasını bekliyormuş. Artık daha çok sayıda insanın Quake Server'larına bağlanacağı konusunda şüphem yok. Bu ay sizlere daha çok habere yönelik bilgiler verecek ve köşemizi çekillenmesi için daha interaktif hale getireceğiz. Böylelikle donuk bir dergi yazısı yerine sizlere daha yakın olacağımız saygılarımız olacak. Yeni Clanlar ve oyuncularla röportajlar, yapılan oyunlar hakkında yorumlar, usta oyuncuların fikirleri, yapılacak turnuvalara buradan organizasyon, yeni çıkan 3D donanımların önemli noktaları şeklinde devam edeceğiz yazı dizimize, tüm eleştirilerinizi, Quake ile ilgili sorunlarınızı; Clanlar'ımızın ranitörlerini, varsa sayta linklerini; yaptığınız önemli maçların skorlarını, varsa demolarını, bulduğunuz püf noktalarını; konuk olayları ve gibi her türlü alakalı konuyu bize yazın, e-mail olarak yollayın. Bakarsınız sizde de röportajımız olur ya da tanıtımımızı yaparsınız, bekleriz. Şimdi geçen ay nelerle değindiğimizi kısaca şöyle özetleyebiliriz; Q2 için gerekli modların İnternet üzerinden nasıl oynanacağı, ülkemizde şu an açık olan ve birçok oyuncunun 24 saat oynayabildiği Server'ları ve kısaca kuralları. Bu ay da daha detaylı bilgi vereceğiz ve daha önce belirttiğimiz gibi sizlerin de katkılarıyla bu köşe tamamen interaktif bir hal alacak, hedefimiz aktif tüm OLG'ileri buraya toplamak ve aralarındaki iletişimi güçlendirmek. Öyle sanıyorum ki bu ilginiz devam ettikçe ve yüzlerce 3D Shooting tarzı oyunsever rahbet ettikçe, özellikle Quake yazımız surecek gibi görünüyor. Dergimizden de takip ettiğimiz gibi Quake 3 demo versiyonu piyasaya sürüldü ve birçok kimse tarafından oy-

Haziran ayındaki detaylı yazımızın gördüğü ilgiden sonra, bu oyunda kullanılan en yaygın Mod'larla Quake 2 yazımıza devam ediyoruz.

nanmaya başladı. Onunla ilgili ilk izlenimleri geçen ay okudunuz, biz de köşemiz gereği önümüzdeki ay biraz değineceğiz. Ayrıca Unreal'in yeni Multiplayer modlarının çıktığını yine geçen sayımızda okudunuz, gerçi şu an Unreal için ülkemizde hizmet veren Server bulunmasa da biz yeni geldikçe sizlere bilgi aktaracağız.

Geçen ay şu anki en popüler Online Gaming/LAN kafe BilNet İnternet Kafe'ye değinmiştik. Tüm Q1 ve Q2 oyuncularını burada birbiriyle tanışıp maç yapabildikleri için kendilerine teşekkür ettik; ben de buradan iletirim, ayrıca çıktığı gün Q3'u Multiplayer yüklemişler, yolu düşen Multiplayer Q3 oynayabilir. Geçen ay telefonu başkısı azırlığına uğramış, tekrar belirlelim 0216 418 21 51 Kadıköy.

Sizleri artık, geçen ay tarafını verdiğimiz Quake2 salatasını yapmış, yani Quake2+3.2D modu yüklenmiş şekilde olduğunuzu ve Server'lara girmeye hazır olduğunuzu varsayıyorum. Onun için bilmeyenler geçen sayıyı okusunlar, Riff ile geçen ayki söyleşimizden sonra kendisi bize GedikNET Server'larına yeni güncellemelerin yapılacağını ve yeni modların, bölümlerin yükleneceğini söyledi, Quake'çilerde bunu sabırsızlıkla bekliyor, çünkü bana gelen şikayetler arasında GedikNET Server'ının yetersiz olduğu ve modları, oyuncuları kaldıramaz hale geldiği sıkça yer alıyor. Sanırım Türk Quake'çilerin gözbebeği GedikNET eski adıyla RaksNET'in Server'ları biraz güçlendirilmesi gerekiyor, çünkü oyuncular Ping'den ve LAG'dan son derece şikayetçi, bunun oyun zevklerini kaçırdığını söylüyorlar, GedikNET veritabanı ve Riff'in bu konuyu en kısa sürede halledeceklerinden em-

niz. Yine kulağımıza gelen haberler arasında Türk NET 'in Quake Server'ları açtığı, şu an test durumunda olduğu ve Quake'çilerin bunu dört gözle bekleyip sabırsızlandıkları bulunuyor. Gerçekten Türk.NET açarsa bomba olacak. Son olarak da Level ve Quake Scene beraberliğinde Türkiye'de açılacak en geniş Quake kaynağı ve organizasyon sayfası, yönetimi çok yakında OLG'çilerin hız metinde olacak, detayları yazının sonuna. Gelelim konumuza.

Artık her ay yer durumuna göre Multiplayer oynanan Map'leri kısaca açıklayıp önemli noktalarına işaret edeceğiz. Ama önce bu ay Professional Quake OLG terimlerini açıklayalım bilmeniz için. Bunlar ciddi oyunlarda mat.aka bilmeniz ve yapmanız gereken hareket ve taktiklerdir, neler mi?

**Rocket Jump (RJ) :** Quake serisindeki en önemli fizik kuralıdır, basit olarak roket mermisinin patlama sırasında yaptığı tepki kuvvetinden istenilen şekilde faydalanarak normalden fazla zıplama, uçuş ve uzak bir mesafeye erişme yöntemidir, oyun sırasında en çok kullanılan teknikler. Bu, zıplama mümkün olmayan yerlerde, düşmanın sıkıştığı bölgelerde ve özellikle kestirme platformlara çıkmak amacıyla kullanılır. Hareket, yere bakarken atılan roketin aynı anda zıplama tuşuna basılarak tepki vermesi şeklinde yapılır. Formülze edecek olursak; Lookdown+fire+jump+lookcenter+strafeLR (düşülecek yön için). En önemli hareketler, bilmeyenler özellikle çalışsın, normal bir oyunda 200 enerjiyi kullanmak için yapmazsanız rakip sizi eğe eder. Diğer önemli nokta şu, bu hareket enerji ve kalkan durumunuza göre hayli enerji götürür. Q1'de roket Jump fiziki-

daha farklıdır, kendine daha az hasar vermekle beraber çok daha fazla zıplama şansı tanır, Q1'ciler bu hareketi çok sever

**Double Jump (DJ):** MTV'deki DJ'ler ve bizim RJ kadar olmasa da, doğru yaptığınızda sizi en umkânsız noktalara çıkarır ve ulaştırır. Fizik olarak normalde bir zıplama değil, art arda çift zıplama (çift fare tıklaması şeklinde) yapılır. Genelde çıkıntılı koşellerden yapılarak çok yüksek bir zıplama ve ıvme elde edilir. Tam profesyonellik isteyen bir nokta, daha sonra anlatacağım.

**Strafe Jump (SJ):** Mantık olarak normal zıplama tuşunun yanında Strafe tuşunu da kullanarak yan olarak zıplama yöntemidir. Quake2 fızığında SJ normal. Jump'a göre yüzde 30-50 arasıda mesafe ve hız kazancı sağlar. Kesilmesiz dört SJ'de oyuncu çok uzak mesafelere zıplayabilir. Tam profesyonellik isteyen bir noktadır, önemli maçlarında bu um hakimiyeti sağlamak esasa göre en iyi kullanan büyük hız, dolayısıyla avantaj sağlar.

**Grenade & BFG Jump:** Kullanıl mayan ve son derece fantezi, ustalık isteyen bir zıplama yöntemidir. Grenade Launcher ile bomba atılır, hemen ardından tam üzerine BFG ateşlenerek bombanın patlama anına denk getirilip RJ'deki gib. zıplanır, ama daha fantezi yüksekliklere, yerden 10 katlı bir bina nın tepesine d.yelim.

**Config ve Video ayarları:** Tüm bu ince ve en önemli ayarları gelecek ay detaylı inceleyeceğiz. Zira Q3'de bunları bilmek zorundasınız, şimdiden öğrenmeniz de fayda var.

**Demo almak:** Oynadığınız oyunu "tuş ile Console'a açıp Record maçı nı adı (Enter) komutu ile .dm2 uzantılı Q2 demosu haline getirebilir (oyunu kaydedebilir) ve sonra istediğiniz zaman aynı şekilde gözünüzden seyredebilirsiniz (demomap maçı nı adı (enter) komutu ile)

**LAG:** Geçen ay da bahsetmiştik, Multiplayer oyunda tüm oyuncuların aksiyonları Server'a ve oradan birbirlerine iletilir, elde edilen sonuçlara göre Ping bazında oyun sürer. Eğer oyuncular arasında birinde herhangi bir sebepten dolayı veri iletiminde aksama, gecikme, kesilme olursa hızla Ping artar ve orta ama 500'ü geçtikten sonra LAG dediğimiz donma moduna geçer, bu esnada ekranın so. üst köşesinde işaret belirir, o g.dene kadar öyle kalırsınız, bu surede varılmamak için sadece dua edebilirsiniz LAG sadece uzun olmaz art arda meydana gelen Ping'lerin birikimi size bir saniye de olsa LAG olarak ekranda atlama, gecikme vs. şeklinde döner

**Packet Loss (PL):** Bahsettiğimiz gibi tüm oyuncuların bilgileri sıkıştırılmış bilgi paketleri halinde gider. Eğer özellikle hattın veya başka bir sebepten dolayı Ping yeterli gelmez ve birim zamanla giden gelen paketleri tam senkronlayıp ona göre cevap yollayamazsa, PL denilen, gelen paketlerde kayıp olur, yani oyunda kesilmeler olur. Tıpkı uy-

duğunuz anda dünya ile ilişkinizin kesilmesi gibi oyun devam eder, fakat size yansımaz).

**Ping:** Tabii ki bu Quake terimi değil, ama Internet'in sinir sistemi TCP/IP protokolünde bilgilerin birim zamana göre ulaşım hızı/suresi/gecikmesi şeklinde özetleyebiliriz. Gecikme ne kadar düşükse, gerçek zamana o kadar yakın oynarsınız. 300 üzerinde pek oynamayın.

Yeni haberlere ek olarak Türkiye'deki en büyük Q2 arşivi, kaynağı ve organizasyonu olacak Quake Scene Level dergisi işbirliğiyle çok yakında faaliyete başlayacak, neler olacağı ise sürpriz bekleyin. Derginiz Level'in yoğun ilgi gören sayfası [www.Level.com.tr](http://www.Level.com.tr) sürekli sizler için en iyiyi guncelliyor, oyunların açıklamalarını, eski arşivleri, ekran görüntülerini, en son haberleri, fiyatları ki sacası oyun deyince neler olması gerekiyorsa hepsini buluyorsunuz. Şimdi de koşemizin sayfasını hazırlıyor, grip bakmanızı öneririm, burada adı geçen modlar, yamalar, en son sürümler, ekran kartı sürücüler, problemleri, teknik detaylar, bize yazan oyuncu ve Clan'larla röportajlar, onların tanıtımları, yaptıkları önemli maçların demoları (indirilebilir, tüm Quake'çilerle paylaşın), Clan sayfalarının linkleri, dünya şampiyonlarının şampiyonluk maçları, demo oynatıcılar ve sizden gelecek her türlü kaynak değerlendirilecek, Clan'ınızı tanıtmak ve tüm dünyaya açılmak için çok önemli bir fırsat. Siz de sayfamızı inceleyin, gelecek ay önemli görümlerini bu sayfalara taşıyacağım sürpriz.. son olarak bu ay da FP Clan'ından Ca\$ho ile yaptığımız söyleşi ile bu ay da sizlere veda ediyor, ilgi ve desteğinizin devamı dilekleriyle gelecek aya kadar iyi avlar dileriz.

**L:** Ca\$ho sen FP Clan'ının kurucularından biri olarak neden böyle bir faaliyete girmeye karar verdiniz, amacınız neydi, anlatır mısınız?

**C:** Bizim amacımız Internet'in sadece bilgisayar başında kalmayacağını, çok sağlam ve güzel dostlukların kurulabileceğine inanıp hayat felsefemizi oynadığımız oyuna yansıtmaktı. FP'nin kurucusu, başkanı gibi anlamsız muhabbetler de yok bizde. Gaye felsefemizi oyuna taşımak.

**L:** FP'nin diğer Clan'lardan daha farklı olduğu söyleniyor. Çok sempatik bir Clan, bunu şiddet içeren bir oyunla bütünleştirmeyi nasıl başarabildiniz?

**C:** FP'nin mantığını hayatın her sahinde görmek mümkün, çünkü felsefemizin temeli acı; çünkü insanı geliştiren acıdır. Aşk olup çok acı çeken birinin o aşktan sonra kendini geliştirmesi Terminator'da 800'ün bedeninin yarısı o.mamasına rağmen kadını sürünerek takip etmesi, Rocky'nin kaybedeceğine inanmamış bir halde Apollo'ya girmesi, ne bileyim buna benzer şeyler. Acı o kadar var ki, aslında yok. Bu sempati kavramını da şöyle söyleyeyim.. Ya gırdüğün gibi ol ya da olduğun gibi görün, asla bir maske yok bizde neyse o, ne düşünüyorsak o. İnsanlar bunu sever zaten, ukalağı, yalamı, dekor yapmayı

değil.

**L:** Kaç kişisiniz ve yeni üye kabul etmeniz koşulları neler? Ne arıyorsunuz, diğer Clan'larla uyumunuz nasıl?

**C:** Şu an 7 kişiyiz. Yeni üye kabul etmemizin şartı diye birşey yok, ama kesinlikle insan olduğunı hissetmemiz gerekiyor. Yani kararı bu 7 kişi verecek. Diğer Clan'lara gelince, Quake camiasına bir şeyler katmak için uğraşan, yeni başlayan arkadaşları ezmeyip onlara bir İŞİK gösterebilen, örnek olabilen, selamını sabahını bilip nerede ne denmesi gerektiğini bilen Clan'larla sonuna kadar yururüz. Onun dışında bir Clan ayrımı yapmam, hepsinde de bir felsefe olduğu için ayrıca saygı duyuyorum.

**L:** Senin şahsı olarak şu ana kadar öğretme ve eğitme görevi yaptığın ve yetiştirdiğin birçok sağlam oyuncu olduğunu duydum, bu inancına devam edecek mısın?

**C:** Önemli olan olmak değil, öldükten sonra senin bıraktığın özellikleri bunu anlayanların devam ettirmesidir. Bu inancına öldükten sonra da devam edeceğim.

**L:** Klamına güveniyor musun? Yakın bir turnuva zamanında başarı durumu ne olur? Sence yeterince formdalar mı? Ve nasıl antrenman, maç yapıyorlar?

**C:** Çanakkale'de 15 Türk askeri 2 gün boyunca kalabalık bir düşmanı bölgeden geçirtmemiş. Sonunda ölmüşler, ama onların ölmeleri zarfındaki zamanda yeni askerler gelmiş. Şöyle söyleyeyim, insanlar inanınca neler olabileceğini bizim hayal gücümüz alamaz. Çok mükemmel oyuncular değiliz, ama mükemmel bir ekibiz. İyiyoruz, geziyoruz, kartinge gidiyoruz, sinemaya gidiyoruz. Birbirimizi tanıyoruz kısaca, Sürekli GedikNET'teyiz, LAN oyunlarında ise BilNet Cafe'de bulunuyoruz..



Ankara'da yeni açılan DİLYA INTERNET CAFE, geniş ve rahat atmosferiyle tüm internet kullanıcılarına ve en son oyun çeşitleriyle oyun meraklılarına, hızlı erişim ve ekonomik fiyatlarıyla hizmet vermektedir.

Pii 400, 64Mb SDRAM, 15" Monitör, 3.5 disket, multimedia özelliklerine sahip makinalarda her akşam yapılan odulu oyun turnuvalarıyla heyecanlı anlarında yaşadığı Dilya Internet Cafe'nin adresi Bahçelievler 2.cadde No: 67/A ANKARA Telefon numaraları ise : 215 62 94 215 62 95 215 59 58 d.r





# Posta Kutusu

Bu ayda itibarın mektupları elimize geçenlerin listesini yayınlamıyoruz. Birkaç aydır bu listeyi yayınlamamızın sebebi, birçok okurumuzun mektubunun yayınlanmaması nedeniyle bize sitem etmeleriydi. Ama emin olun, elimize geçen her mektup, mail ve faks tek tek okunup dikkate alınıyor. Yayınlanırsa da, yayınlanmasa da.

## Selam Level!

Yazılarınızdaki o sıcaklığı çok seviyorum. Ayrıca derginizin Nisan ayında aldığı son hal gerçekten harika olmuş. Özellikle yeni Donanım, Online bölümleri çok iyi. Kültür sayfasını koruduğunuz için de sağolun. Beğenmeyenler halletmiş.

Gelelim sorulara... Sıkı durun başlıyorum. 1) Bu mektubu Nisan ayı başlarında yazıp e-mail olarak şakkol@level.com.tr adresinden size gönderdim. Ancak mailimin posta kutusuna ulaşan mektuplar arasında yoktu. Benim merak ettiğim posta kutusunda yalnızca (PTT) aracılığıyla ile gelen mektupların mı dikkate alındığı?

2) Nisan ayındaki Donanım sayfalarında tanıtılan PS2 için fiyat 400\$ olarak demışsiniz. Baskı hatası yok değil mi? Çünkü böyle bir sistemin maliyeti bir PC ağız konusu olunca abartı olur. Eğer doğru ise çok ucuz değil mi?

3) Yeni çıkacak olan TNT2 işlemcili ekran kartları Glide API'sini destekleyecek mi? Bunlardan iki tanesini bir makineye aynı anda bağlayabilir miyiz?

(Not: Diğer sistem bileşenlerinin yeterli olduğunu varsayın)? Ayrıca Lightwave ya da 3DMax gibi programlarda Rendering performansı ikiyse katlanır mı? (Not: Çift ekran kartı için anakart sorun çıkartıyorsa bir çözüm yolu veya uygun bir anakart mı)? Bir TNT2 ve bir Voodoo3 aynı sisteme bağlanabilir mi?

4) Silicon Graphics bilgisayarlarda kullanılan ekran kartları normal PC'ler için de kullanılabiliyor mu? SGI'lardaki kadar performans verebiliyorlar mı? Bu sistem bileşenleri etkiliyorsa, nasıl bir sistemde SGI'lardaki kadar performans elde edilir?

5) 4xAGP veri yolu ve buna sahip anakartlar ne zaman piyasaya çıkacak?

6) Şöyle bir makine alınaydı hayal ediyordum: Dual P3 500, 256 MB SD RAM, Riva TNT 2 ekran kartı, UW SCSI2 denetleyicili 2XAGP veya 4xAGP ve de

çift işlemci destekleyen bir anakartı, 9100 MB Hitachi SCSI HDD, Creative SB Live Value!, 56K V90 modem ve kalanları da standart bileşenler. Yaklaşık fiyatı 6522\$ ediyor, KDV hariç. N'apcan oğlum bunla demel! Ama mümkünse şöyle, oyun performansı olarak PS2 denen canavara programlar da izni verirse yetebilir mi? Ayrıca bu fiyata alacağım böyle bir bilgisayar yakın fiyatlı Silicon Graphics'ler kadar yüksek hız ve iyi grafik kapasitesine ve onların sahip olduğu 3D gücüne ya da daha fazlasına sahip olur mu? Ayrıca böyle bir sistem teknolojisine şu son gelişme hızı göz önüne alınırsa ne kadar yıl son çıkan oyunları sorunsuzca oynatır?

7) 3D grafik motorlarına temel matematikler, algoritmaları hakkında bilgi veren, buna 3D Engine hazırlamamda yardımcı olabilecek Türkçe/İngilizce kaynaklar var mı? Varsa lütfen birkaç tanesinin adını veya onları bulabilecek yazarları söyleyebilir misiniz?

8) PC Mouse'ler toz toplar ve tutukluk yaparlar. Onları temizlerken Mouse tepsiye temizlemek için özel bir temizleyici gerekiyor mu? Yine iç aksan içinde bu tarz temizleyiciler var mı?

9) Uydu ile internet'e bağlanmak ne kadar tutar? Hızı nedir? Şirketler gibi özel hat çekirmek ne kadar tutar ve hızı nedir? Ayrıca PTT ya da Türk Telekom dijital telefon hatları kullanıyor mu? Kullanıyorsa yine tutar ve hızı biliyor musunuz? Bunun için abonelerin özel ücreti ve para yatırması gerekli mi?

10) TruNet Kalı Servis'i Nisan ayında kuşaca anladık. Acaba gerçekten denildiği kadar hızlı oyun oynatabiliyor mu?

11) Bu önemli bir konu ile ilgili. Menela orijinal oyunlar. Sadece büyük kutular içindeki o oyunlar mı orijinaldir? Kutu olmayıp da orijinal olan oyunlarda yok mu? Şahsen sahip olduğum Delta Force normal CD koruyucu içinde, ama bir el kitapçığı var, ayrıca orijinal kasetiye sahip. Fiyatı 1.500.000TL. Ku-

tusu yoksa kesin sahte midir?

Her şey için teşekkürler. Tüm Level'cilere tekrar selamlar! Herkese bol oyun ve Level'li günler dilerim!

Perit Bezek

## Level!

Heyhat, güzel ve uzun bir mektupta, ama olabildiğince kırpım, neden, çünkü benim haricinde 19999 (vasati) okuyucumuz var ve mektubundan arta kalacak yere ancak "Gelecek Aya Kadar Hoşçakalin" yazabiliyordum.

Biz Level editörleri hepimiz hayat dolu, devimli yaratıklarız, yazılarımız da bunu yansıtır haliyle, (di mi Maddog? BLX) (WOF!!-Madd). Amma velakin biz aslında sizin sandığınız gibi "Lay-laylom, hayat, kuşlar bıcükler ne güzel" şeklinde insanlar değiliz. Bizi ziya etse gelen bazı okuyucularımız da bu işi gerçeği öğrendiler, ama yazmaya fırsat bulamadılar, çünkü onları YEDİK! Nihahahahaa (Bizim askeri güllüğü) (Bilalaha öyle gülerken yapacağımı bilirim ben- Madd)

3) Yoo, mail olarak gönderilen mektuplar da yayınlamış ama bir düşün bakalım. Sen teknolojinin nimetlerinden yararlanıp mail atıyorsun. 15 dakika sonra ben onu okuyorum. Feki neden cevabı almak için 1 ay beklemek zorunda olursun ki? Yani maillere hemen cevap vermeyi tercih ediyoruz. Ama belli bir oyun hakkındaki sorularınız, oyununu inceleyen editöre gönderirseniz daha hızlı ve doğru cevaplar alacağınızı da bilen hanı.

2) Hayır. Hem ne zaman baskı hatası yaptığımızı gördün ki (di mi Maddog? BLX) (HİKRİ ARF!!-Madd)? Yazıyı hazırladığımız sırada PS2'nin tahmini fiyatı 400\$ idi. Tabii 2000 yılı baharına kadar hazır olmayacağından, kesin fiyatını söylemek için henüz çok erken.

3) Bir soruda 150 kuş varmaya çalıştım ama fark etmedim sanma. Öncelikle



TNT2 ve Voodoo 3'ü kapıştırdığımız yazıyı okumanı tavsiye ederim. Sonralıkla (HEW - Madd) (Yine ne oldu? - BLX) sorularını Turbo Mode'da cevaplamak zorunda hissettim kendimi. Hayır, TNT2 Glide API'sini desteklemiyor. İki TNT2'yi aynı makineye bağlayabilirsin, ama bunun için özel bir anakarta ihtiyacın var. İkisini bir makineye bağlayınca, iki kat performans almak gibi bir lüksün yok. İki ekran kartını aynı makineye bağlamanın sana sağlayacağı tek avantaj, iki tane monitörden görüntü alabilmek olacaktır. Voodoo 3'ü TNT2 ile beraber kullanmak da çift monitör kullanmanı sağlamaktan öte bir fayda getirmez, yani ne oyunlarda, ne de programlarda performans artışı olmaz.

4) Snif snif, hassas burnum sende abartı bir para harcama isteği olduğunu söylüyor. Eğer bunun aklı varsa, derginin adresini biliyorsun. Bir ara uğra (çek defterini de getir - BLX). Silicon Graphics'i ne yapacaksın evladım? Terminatör 3'ü mü (önemli not: Ever T3, 2000 yılında geliyor ve konusu sır gibi saklatıyor. Başrolde yine Arnold, yönetmen yine James Cameron. Madd selpak getir, salyalarım klavyeyi bozacak... BLX)? SGI iş istasyonlarında kullanılan herşey SGI dışında bir bilgisayarda çalışmaz, çünkü işlemcisinden ekran kartına kadar bütün parçalar fizik kuralların zorlayacak hızlarda çalışmaktadır. Ayrıca en düşük Silicon sisteminin fiyatının 10 bin dolar civarında olduğunu düşünürsen, almadan önce bir değil, birçok kez düşünmen gerektiğini fark edersin.

5) Bu yılın sonlarına doğru. Tekrar söylüyorum: Yeni teknolojiye hemen atlamayan, sazamlıktan kimseye fayda gelmez.

6) Kamın çok kaynadı, sana "kardeş" diyebilir miyim? Ne yapacaksın bu makineyi (ah pardon, sorma demiştin değil mi)? Oyun performansı olarak PS2'yi kat kat katlayacağından emin olabilirsin, ama hiçbir zaman HİÇBİR ŞEKİLDE Silicon Graphics'in performansına yaklaşamazsın. İşlemci mimarisi açısından bu mümkün değil.

7) Tamam, bu kadarı yeter. Senin bir insan değil, bilgisayar yoluyla dünyayı ele geçirmek isteyen dünya dışı bir varlık olduğuna karar verdim. Adresin elimde, oraya geliyorum. Beraber yönetelim dünyayı nihahahahaha (Önce ben geldim, dünyayı ben yöneticem-Madd) (Olmaz, sen nükleer oyuncaklarınla oynama-BLX). Birçok 3D oyunun motorunu Internet üzerinde bulabilirsin. Mesela Heretic ve Hexen'in 3D kodu daha yeni yayınlandı. www.avault.com'dan indirebilirsin. Tabii çeşitli donanım sitelerinden de faydalanman mümkün. Bu konuda en sağlam kaynak Tom's Hardware'dir (www.tomshardware.com).

8) Tabii, Mouse'un topu çok nazik ve

önemli bir parçadır. Temizlenmesi için gereken malzeme çok ender bulunan meril alkol adındaki kimyasal sıvıdır. Halk dilinde KOLONYA da denilen bu sıvının limon aromalı makbuldür. Uzunyol otobüs işletmelerinden tedarik edebilirsin. Tabii bu sıvıyla bilgisayarın içini temizlersen, kasadan üç vakte kadar "YANDIM ANAM" nidaları yükselecektir. İç parçalar için piyasada birçok temizleyici var, özellikle tavsiye istersen basınçlı hava spreyleri en idealidir.

9) Uydu üzerinden bağlantının en hızlı şekli olan SpaceNET'i dergide test sürüşüne tabi tuttuk. Bağlanması zor (uydu anteni gerekiyor) ve normal bağlantıdan pahalı olan bu sistemde saniyede 77K gibi rüyamızda görsek inanmayacağımız hızlara çıkılır. Şöyle söyleyeyim, 4.5 MB'lık bir MP3 dosyası, sen daha

"Amanın, gözlerime inanamıyorum!!" diyene kadar geliyor. Tabii bu sistemin oturması için bayağı bir zamana ihtiyaç var. Bunun haricinde Türkiye'deki Internet altyapısı da değişiyor. Türk Telekom oldukça yavaş olan Turner'ten daha hızlı ve daha ucuz TNet bağlantısına geçiyor. Herşey yerli yerine oturduktan sonra daha detaylı bilgi vereceğiz.

10) Açılıştı bir fikir belirtilebilirlik, ama TruNet Kali Server henüz çalışmaya başlamadı.

11) Bazı okuyucularımızdan da aynı soru geldi. Sanırım orijinal (Box) ve kopya (OEM) oyunlar arasındaki farkı anlamak için aşağıdaki resme bakman yeterli olacaktır. Soldaki Chaos Gate'in orijinal (Box) versiyonu, sağdaki ise çoğu bilgisayarcıda karşılaştığın (OEM) kopyası. Orijinal oyunları Bursa'da nereden bulacağını Aral İthalat'ı (0212) 659 26 73 numaralı telefonda arayıp öğrenebilirsin.



#### ► Sayın Level Çalışanları,

Derginizi ilk sayısından beri takip etmekteyim. İçerik ve Demo CD'sinin mükemmel düzeye yaklaşmasını hayretle izlemekteyim. Türk oyunseverlerinin çoğu ihtiyacını karşılayabilecek bir yapıya sahipsiniz; anlaşılır yazım diliniz, esprili tanıtımlarınız bana çok hoş zaman geçirtmekte. Aynı zamanda Amerikan toplumu olmadığımızın farkında olmanız, hiçbir makale ve tanıtımınızda diğer bazı oyun dergileri gibi Türk ordusunu düşman ve işgal kuvveti olarak göstermemiş olmanızı mutlulukla karşı-

lıyorum. Bunun nedeni çeviri bir dergi değil, tamamen bizim insanımızın bir ürünü olan bir dergi olmanız. Bunu dünyanın en büyük PC oyun tanıtım dergisi olduğunu iddia edenlerden düşünce ve IQ olarak biraz farklı olmanızla bağlıyorum. Çünkü bu konuda "dikkatsizlikle olmuş" gibi bir mazeret ancak ya art niyetli ya da IQ bakımından zayıf olanlar tarafından yapılabilir.

Bu yazıyı yazmamın temel nedenlerinden birisi 64'ler ile başlayan oyun tanıtım dergilerinin Türkiye'de ulaşmış olduğu son noktayı gururla görmekten kaynaklanan mutluluğu belirtmek; ikinci olarak da tam sürüm oyun vermemenizi istemek. Nedeni ise vermiş olduğunuz oyunlar zaten eskinin hit oyunları ve çoğu kimsede mevcut. Bunun yerine telif hakları için katlandığınız maliyetleri CD vermeyip de sayfa sayısını artırmak ya da fiyatı düşürmek gibi alternatiflere aktarmanız gerektiğini düşünüyorum.

Yayın hayatınızda başarılar dilerim. Saygılarımla,

Emre Bozkurt

## LEVEL

Öncelikle, dergimiz hakkındaki tüm olumlu düşüncelerin için teşekkür ediyorum. Hepimiz sizlerin beğeneceğini umarak sürekli ve tatlı bir telaş içinde geçiriyoruz günlerimizi. Dışarıdan öyle gözükmebilir, sonuçta siz dergiyi alıp birkaç günde okuyup bitiriyorsunuz, ama bir dergi hazırlamak gerçekten yorucu ve zor bir iş. Tabii bizim bir şikayetimiz yok. Arada bir memnun olduğunuzu belirten mektup göndermeniz bile bizim çalışma isteğimizi katlamaya yetiyor.

Tam sürüm oyun verebilmek için kaynaklarımızı sonuna kadar zorladığımız doğru. Ama okuyucularımızdan aldığımız olumlu tepkiler nedeniyle doğru bir iş yaptığımızı düşünüyoruz. Ever, verdiğimiz oyunlar biraz eski olabilir, ama böyle olmasının iki nedeni var. Birincisi, verdiğimiz oyunların mümkün olduğunca fazla okuyucumuzun işine yaramasını isteriz. Mütevazı sistem ihtiyaçları olan oyunları seçmemizin bir nedeni bu. Diğeri ise, yabancı oyun üreticilerinin hâlâ iş yapmakta olan yeni oyunlarının telif haklarını satmak istememesi. Tabii bu oldukça normal bir davranış, siz olsanız yıllarca uğraşıp ortaya çıkardığınız bir eser için tüm haklarını başkasına devretmek ister miydiniz?

#### ► HEPİNİZE MERHABA

Diyerek sözlerime başlamak istiyorum (Ve bundan nefret ediyorum). Yazdığım ikinci mektubum birincisine göre çok daha farklı şeyler içeriyor. Öncelikle belirtmeliyim ki edebiyatım çok zayıf olduğundan birçok hatalarım olacaktır.



Sinan Abi benim adım Zeki Tünel, 17 yaşındayım ve seneye üniversite sınavlarına hazırlanacağım (bunu niye söyledim acaba). İlk mektubum umarım elinize geçmemiştir, çünkü onu hatırladıkça uykularım kaçıyor. Nisan '99'da, belirttiğin üzere o mektubumu gerçekten kendimi zorlayarak sanki öyle yazmam gerekiyormuş gibi yazmıştım. Bu sefer dergi hakkında birkaç yapıcı fikrim olacak; inşallah birazdan söyleyeceklerim yüzünden fazla düşman kazanmam, ama Cheat sayfalarını kaldırırım (En azından PC kısmını). Ya bi dakika arkadaşlar hemen küfür etmeyin de yazının devamını okuyun? 2 ayda bir verdiğiniz DLH, PC kullanıcılarının hile ihtiyacını yeteri derecede görmekte. Dergide kendinizi tanıtan yeni bölümler yapmanız. Mesela doğum günleriniz (belki hediye yollarız) adlarınız vs. vb.....

Eh artık ayıp olmasın da bir iki soru soralım:  
1) Diablo 2 (Box) kaç TL, \$, DM ya da dinar olabilir?  
2) Bir önceki sorudan da anlaşıldığı üzere artık Box oyun almaya başlayacağım ve ilki Diablo 2 olacak. Buradan tüm oyun oynayanlara (AOI adayı) sesleniyorum, siz de benim gibi yapın ki Türkiye'nin oyun dünyasında bir yeri olsun.  
Herkesi iyi günler ya da iyi akşamlar ya da hangi zaman dilimindeyseniz ondan işte.

*Bence de no Cheat, no Pam  
Cimbom'lu Zeki (İzmir)*

## LEVEL

Şimdi, özellikle kendine 1999 (yaklaşık) düşman edindiğini söylemeliyim. Hile sayfalarımızı artırmamız için deli gibi istek geldik, sen kaldırmamızı istiyorsun. Aslında haklısın, ama olayı başka yönden düşün. DLH 99, yabancı dil bilmeyenlerin pek fazla işine yaramayacaktır (Trainer bölümü hariç). Yani Hilekar bölümünü kaldırmanız mümkün değil.

1) Diablo 2'nin Türkiye'ye orijinal olarak gelmeyeceği kesin (bir mucize olup birileri Blizzard'ın distribütörlüğünü almazsa tabii). Yabancı dilerlardaki fiyatının ne olacağını şimdiden söyleyemem, ama standart oyun fiyatları göz önüne alınırsa 50\$-60\$ arasında değişecektir. Buna minimum 10\$ kargo ücreti de eklersen, bayağı tuzlu bir fatu-rayla karşılaşırın. Tabii buradan çıkarılacak başka bir sonuç daha var. "Türkiye'deki orijinal oyunların, dışarıdaki ne nazaran yarı yarıya daha ucuz olduğu".

2) Duydunuz mu kalan 1999 okuyucumuz?

### ► Sevgili Level,

Öncelikle tebrikler. 100 sayfa olmuşsunuz, Online mürşis, Nisan'da 26 ince-

leme bu dergi mükemmel ya! Nisan'da ve öncesindeki birkaç yanlışı söyleyebilirim isterseniz. Mesela HOMM3 ve Sim City 3000 16 MB RAM'de çalışabiliyor. Bir de Half-Life'in demosunda 16 MB RAM'de çalışıyor, ama CD'de 16, dengide 24 RAM yazıyor. Acaba orijinali ile demosu arasında bir fark mı? Bir de Nisan ayındaki çok doğru kelime için tebrikler, hani şu ayın mektubundaki "Türkiye'den bir SID MEIER çıkmaz". Evet kesinlikle, evde 6 tane orijinal oyun var ve hepsi tek yetkili bayi Aral İthalat'ın, böyle giderse Aral İthalat'tan da bir EA çıkmaz, doğru mu? Ve birkaç soru:

- 1) Acaba Level Avrupa'da Türkçe mi çıkıyor, o ülkenin dilinde mi?
- 2) Televizyonlarda tavsiye edebileceğiniz bilgisayar programları var mı?
- 3) Bazı PC dergileriyle çok uğraşmayın, onların seviyesine inip karışmayı dağıtmayın, değmez.

Şimdiden teşekkürler.

*Alper İlhan*

## LEVEL

Oyunların minimum gereksinimlerini vermeye çalışıyoruz, ama eğer şirketlerin verdiği minimum "sistem"e güvence olacak olursak, bütün oyunlar 16 MB'da, Pentium 133'de çalışır. Ama bu şekilde oynayacağınız oyundan ne kadar zevk alacağınız, sabır taşıyla olan akrabalığınızın yakınlığına göre değişir. Biz Min. Sistem ihtiyaçlarını oynanabilir seviyede tutmayı tercih ediyoruz ki, oyunu alan okuyucularımız arkamızdan nimet okumasın.

Aral İthalat'a neden kızdığını anlamadım. Onlar oyun geliştiricisi değil, Electronic Arts'ın Türkiye temsilcisi. Umarım yakın zamanda Türkiye'de sağlam oyunlar üretilmeye başlar.

1) Level'in Avrupa'da Türkçe çıkması biraz komik olmaz mıydı sence? Level tabii ki diğer ülkelerde, o ülkenin yerel dilinde çıkıyor. Ama her ülkede çıkan Level dergisi içerik, görünüş ve yazı stili olarak tamamen farklı.

2) Açıkçası ben pek fazla televizyon seyreden bir şahıs değilim. Ama TRT 2'de hafta sonu yayınlanan bilgisayar programını (adını bilmiyorum) oldukça övüyorlar (ben bilmiyorum, yanındaki Mahmut arkadaşına sordum o söyledi).

3) Tanım, bundan sonra inmeyiz. Zaten bundan sonra inmek için bayağı bir çaba sarfetmemiz gerekecek. Ahahaaaaa.

### ► Sevgili Level

Derginizi Temmuz 1998'den beri takip ediyorum, derginiz çok güzel. Daha önce Compex Bilgisayar Fuarı'nda karşılaşmıştık. Hani utangaç, hep annesi konuşan çocuk vardı ya, işte o benim. Sorularına geçiyorum.

1) Thief ve Die by the Sword oynadın mı? Ne oyun onlar be?

2) Benim CD-ROM en ufak darbeye kırılıyor. Benim CD-ROM mu dandik yoksa ben mi güçlüyüm?

3) Bilgisayarım 166 MHZ işlemci, 32 MB RAM, 1.3 GB HDD, 3Dfx ekran kartı falan filan. Upgrade için önerileriniz...

4) Diablo 2 gelecek, ben hâlâ Diablo 1'i bulamadım. Nerede bulabilirim?

5) Size yeni bir sayfa teklif ediyorum; "Almayın". Bu bölümde kötü oyunları yazarsanız biz de almazız. Nasıl (Kısa Kısa misali)?

6) Diablo 2 gelene kadar beni oyalayabilecek bir RPG istiyorum. Tavsiyeleriniz.

Başarılarınızın devamını dilerim.

*Doğuş Aktan*

## LEVEL

Aaa, evet hatırladım. Hatta o zaman seni annenim seslendirdiğini düşünmüştüm. Niçin utandığını anlamadım, bak ne güzel mektup yazabiliyorsun. Utangaçlıktan kimselere fayda gelmez, biraz daha girişken ol evladım. Bak bir sonraki fuarda da annen konuşur sen susarsan külahları değiştirir ona göre.

1) Güzel oyunlar onlar bee. Özellikle de Thief, tam anlamıyla bir klasik sayılabilir. Bu arada, henüz Die by the Sword'u almadıysanız, bundan sonra da almayın (burada da bir tüyo saklı, bilin bakalım ne?).

2) Seni en son gördüğümde beri vücut geliştirmeye gitmediysen, oyunu CD-ROM'dan yana kullanıcam. Ama bir CD-ROM'un kırıldığını da ilk defa senden duyuyorum. Benim bir Sony'm 4 hızlım vardı, 2 metreden yere düşmüştü, yine de çalışmıştı. O zamanlar 486'm vardı, Myst oynamak için debelenir dururdum, ah gençlik aaaaaah.

3) Öncelikle sabitdiskini hemen değiştir. 6.4 GB Quantum Fireball EL al. Sonra, işlemcisi ve haliyle anakartını ve kasasını da değiştirmen gerekecek. Celeron 350 (300A bulumuyor), Abir'in yeni anakartlarından biri ve ATX kasa al (zaten pek fazla şansın da yok).

4) İstanbul Yazıcıoğlu'nda kullanılmış oyun satan dükkanları talan edersen mutlaka bulursun.

5) Pek mantıksız olur. Her ay gelen en iyi oyunları incelediğimize göre, geri kalan oyunlar zaten yaramaz demektir.

6) Baldur's Gate, Baldur's Gate, Baldur's Gate. Üstüne oyun tanımam, tanıyana da karışmam. Kesinlikle son yılların en iyi FRP'si, ama Diablo kadar "sulandırılmış" bir FRP değil. Eger AD&D sistemine yabancıysan, başlarda zorlanırsın, ama bir alıştın mı başından kalkman imkânsız olacaktır.

### ► Selamlar Level,

Ben 16 yaşında gayet yakışıklı, çok zeki ve Level dergisini çok seven bir genim. Level'i alırmaz ilk önce Posta Kutusu'nu okuyorum. Okunmadığını tek yer



filmler ve Albümler kısmı. Ama yine de güzel bir bölüme benziyor. Ne de olsa siz yapıyorsunuz.

1) Pentium II 400 bir bilgisayar alacağım. Ekran kartı 16 MB AGP mi olsun? Yoksa 8 MB AGP yeterli olur mu?

2) Mayıs sayısını okudum, ama yine de bir fikir sahibi olamadım. Riya TNT2 gerçekten de iyi mi ve uzun süre onunla idare edebilir miyim?

3) Level'in Şubat '99 sayısında "Gergegin Otesinde" diye Türkçe bir oyun verdiniz. Ben bunu gidip birçok arkadaşım da denedim ama yükleyemedim. Dergi de ne yazıyorsa denedim olmadı. Sonra Level'in Mart '99 sayısında bir kitapçık vardı. Bu kitapçıkta dediklerine göre bir disket lazımmış. "Setup.exe" dosyasını çalıştırırken bu disket A sürücüsünde olmalıymış. Bu disketi nereden bulabilirim?

4) Benim İlyas diye çok samimi bir arkadaşım var. Ara sıra gider, onda gece yatısına kalırım. Biz ikindik, sıkındık, yırtındık, dövündük, yamulduk, eziştik, hüzüştük, cortladık (ne demekset?), kafalarımızı duvardan duvara vurduk, birbirimizi dövdük, başkalarını dövdük, çukurlardan çıktık, fakat bir türlü Quake II'yi Internet üzerinde oynamadık. (Aklıma gelmişken, Level'in Mayıs sayısı olağanüstü. Helal size) Bu son sayınızda Online Gaming diye bir bölüm vardı. Bunu iyice okuduk, ezberledik, dediklerini aynen yaptık, ama orada yazan "Connect 194.54.48.150" gibi bırakım şeyleri nereye yazacağımızı bulamadık. Başarılarınızın devamını dilerim. Bye Bye.

Oytun Ahmet "Predator" Şaban

## LEVEL

Ama ben bütün işlerimi bittikten sonra, en son yazıyorum Posta Kutusu'nun (ne alaka?!), Netekim bu ay da öyle oldu, son anda yetiştiyeyim diye kasılmaktan yapısal değişimlere maruz kaldım.

1) Ben tam 32 MB AGP2X olsun diyordum ki, sen 8 MB demişsin. Aman haa, sakın. Bu zamandan sonra 8 MB ekran kartı alınmaz, parayı boşa harcamış olursun.

2) Bu ayki Donanım bölümü cevabını vermiştir sanırım. TNT 2, Ultra TNT2 çıkana kadar ekran kartları arasında bir numara olarak kalacaktır. Başkalarının reklam kaybetme korkusuyla ne dediği önemli değil. Chip Test Merkezi ile yaptığımız ortak inceleme ve Benchmark testlerimizin birçoğundan TNT2 birinci olarak çıktı.

3) O diskete ihtiyacın yok. Cartoon dizisinin altındaki Onarma ve Onarma2.bat dosyalarını çalıştırsan sorun kalmayacaktır.

4) O komutu, Tilde (TAB'ın üzerindeki tuş) tuşuna basınca açılan Console ekranına yazman lazım. Tabii hızlı bir Internet bağlantısı da şart. **L**



### Ayın okuyucu İncisi

Evet, artık AOİ olmayacak demistik, biliyorum. Ama elimde değil, dayanamıyorum. Bakın bakalım, siz dayanabilecek misiniz?

**X** ..... Yani şunu söylemek istiyorum. Lütfen bana bir bilgisayar alabilir misiniz?

Parasını büyüdüğüm zaman size öderim...

**X** Yeni bir şey almaya karar verdim. Sizce bilgisayar mı alsam, yoksa masaüstü kutu mu?

### Posta Kutusuna ulaşmak için

Level Dergisi • Okur Mektupları •  
Piyalepaşa Bulvarı • Zincirlikuyu Cad. •  
Ün İş merkezi • No:231/3•80380 •  
Kasımpaşa-İstanbul •  
e-mail : sakkol@level.com.tr

### LEVEL yazarlarına ulaşmak için

Barker Güngör : gbarke@level.com.tr  
Kadir Tuztaş : ktuztas@hotmail.com  
Ozan Ali Dönmez : mailme.ozali@mailexchange.com  
Cem Şancı : uglycem@hotmail.com  
Burak Hün : wanted1@hotmail.com  
Ekim Erkut : ekimerkut@superonline.com  
Ozan Simitçiler : osimitciler@hotmail.com  
Emin Barış : megaemin@hotmail.com

### Okuyucu Forumu

"Bilgisayar oyunları insanın vahşet duygusunu ateşliyor mu?" diye saçma bir anket yapıyorsunuz, ama bu saçma soruya kesinlikle katılıyorum. Artık vahşet hayatımızın bir parçası olduğundan biz bilgisayar oyunlarının bizi etkilemediğini sanıyoruz. Her gün televizyonda gördüklerimiz bize bu duyguları aşıladıktan sonra, bilgisayar oyunlarında bunları deneme fırsatı buluyoruz (fazla felsefi oldu yav, şimdi bu yazıyı Türkçeci okusa gözleri sulanırdı). Doğrusu ben de birçok kişi gibi bir Hyperblaster'la birilerini delik deşik etmeyi veya Alien olup kurbanların kellerini sıyırmaktan hoşlanıyorum ve çekinmiyorum..... (millet bizi sadist sanacak!!!). Bilgehan İleri, e-mail

Bence PC insanların içindeki vahşet duygusunu ateşlemez. Her insanın içinde bir ayı yatar :) İnsanlarda bilgisayar da bu aylıkların bastırılır. Zaten bu saplantılarını gideremeyenler ruh hastası, cinsel sapık, psikopat olurlar. Evet, bilgisayarda şiddet var. Ama bu vahşeti dışarıya aktarmaması için insanların da bir iradesi var. N'olur üç beş manyağın yüzünden Doom'u, Postal'i, Carmageddon'u, Blood'u suçlamayalım. Önce silahlanmayı, uyuşturucuyu önleyin ya da üstünüzdeki b.ku temizleyin. Eywallah. Crash Override, e-mail

Şimdi o kanlı oyunların bizi etkilemediğini söylemeyin. O kadar çok etkiliyorki artık onlardan biri olmaya çalışıyoruz (Örneğin artık insanlara kombine hareketler yapmaya başladım, aparkat+dabılık gibi). Hatta öyleki artık her yerde bunu ispatlamaya çalışıyoruz. Bkz. lqç Atıyorum ;bir blood god ve ya başka bir kanlı isim yazdığınızda liste höy dölee şeklinde uyu yorsa bu işte bir gariplik var demektir. Yani kötülüğe bu derece eğilimliyiz. Ama elbette bu sadece oyunların suçu değil. Tv de adım başı rambo, j.c. Vandamme filmi olursa aslında bu az bile...Oyunlara laf edenler;SANEL İŞLERİ BIRAKINDA ÖNCE GERSEKLERİ İLE UĞRAŞIN. AMA NERDE SİZDE O CESARETİ... Yetkin Arslan



# Son Sayfa

Evet, Son Sayfa döndü dolaştı yine abisi Baxis'e geldi. Ama majestlri bu ay biraz dertli, o yüzden szlere komik dğil ama hayatın acı gerçekleri üzerine bir söylev çekecek. Kaçının.

**S**izin Son Sayfa'yı dergiyi bırktıktan sonra, en son okuduğumuzu biliyorum, ama ben bütün diğer yazılarımdan önce yazıyorum bu ay son sayfayı. Neden? Çünkü bugün 6 Haziran 1999, saat 11:30. Yani şu an aranızdan binlercesi, hayatınızın akışını behirleyecek en büyük sınavda ter döküyorsunuz. Bu satırları okuduğunuz sırada sınav çoktan bitmiş, heyecan içinde sonuçları bekliyor olacaksınız belki, ama ben şu an hemen şimdi hepinize başarılar diliyorum, umarım bir erkisi olmuştur.

Üç dört yıldan beri beyninizi kemiren, gözünüzde ölüm kadar büyüttüğünüz ama üç buçuk saatte tükettiğiniz o sınav geçti gitti. Eee, şimdi ne olacak? Yıllardır size gösterilen tek hedef olan "Üniversite" kapısı aralandı. Herşey burada bitiyor mu peki? Hayır arkadaşlar, aksine yeni başlıyor. Birçoğunuz birazdan yazacaklarını "ukalalık" diyebilir, ama bunlar bizim gerçeklerimiz olduğundan ve birçoğumuzun hâlâ bu gerçeklere uyanmamış veya "uyandırılmamış" olduğundan, henüz üniversiteye adımı atacak olan sizlerle naçizane hayat ve eğitim tecrübelerimi paylaşmak zorunda hissettim kendimi. Umarım beni "ukalalık taslayan bir züppe" olarak değil, 4 yıllık üniversite hayatında bir ömre sığmayacak kadar yanlış görmüş sizden birisi olarak dinlersiniz.

Yıllar yılı eğitim sistemimizdeki eksiklikler üzerine çok şey yazıldı, tartışıldı. Bu konuları tekrar açıp da başınızı ağrıtmak değilim. Benim söylemek istediğim tek şey var ki belki de birçoğunuzun hayatını değiştirecek bir konu bu. Eğitim sistemimizdeki bence en büyük eksiklik olan "benlik ve özgüven" eğitimi. Evet, her yıl yüz binlerce genç üniversiteye giriyor, bir o kadarı mezun oluyor belki. Ama "okul" denilen o yumurta kabuğunun dışına çıkıldığında birçoğu nereye gideceğini, ne yapması gerektiğini şaşırıyor. O karmaşıklık içinde kendini karşısına ilk çıkan (ve

büyük ihtimalle iki ay sonra nefret edeceği) işte buluyor. Çünkü o zamana kadar gözleri ufuktaki "mezuniyet" ütopyasında, düz bir çizgi üzerinde ilerlemiş. Sonsuz çizginin kestiği, sınırsız fırsat ve ihtimaller yumağı olan hayata hazır değil. İnsan ilişkilerinde zayıf, kendine güveni zayıf, hatta henüz kendisini bile tanıyamamış birçok genç insan, potansiyellerinin yarısını bile kullanmaktan aciz bir şekilde hayatın acımasız çarklarının arasına düşüyor.

Peki bu sondan kurtulmak için ne yapabilirsiniz? Valla her zamanki gibi Türk zihniyetine uyacaksınız siz bilirsiniz, sihirli değneği olan birisinin gelip herşeyi sizin için yoluna koymasını beklemek zorundasınız. Ve de çok beklersiniz. Ak sakallı, bilge dedeler artık rüyalarda bile görülüyor. Benim bildiğim, kendime prensip edindiğim yegane görüş şu: Şu dünyada size yardım edebilecek tek bir kişi var: Kendiniz. Size verilen hiçbir zaman yetinmeyin, kendinizi sürekli olarak her konuda geliştirin. Uykunuzun kaçtığı bir gece, hatta birçok gece oturup bu hayatınızda ulaşmak istediğiniz "BÜYÜK AMACI" ve oraya ulaşmak için basamak olarak kullanacağınız mini-quest'lerinizi belirleyin (çok fazla Baldur's Gate oynuyor-

rum diyorum, inanmıyorsunuz). Belirlediğiniz hedefleri ve onlara ulaşmak için hangi yolu izleyeceğinize karar verip bir kâğıda yazın ve her zaman görebileceğiniz bir yere asın.

"Peki ukala herif, bize bunları anlatmaktan senin çıkarın ne?" diyorsunuz dimi? Şimdi size saçma veya boş bir aktivite gibi gelen bu yaptıklarınız üç-dört yıl sonra sonuçlara ulaşmaya başladığımızda, geriye dönüp "Way be, ukala falandı ama herif doğru söylemiş, Allah Baxis denilen ukala mahlukattan razı olsun" dersiniz, ne mutlu bana. Şimdi bana soracaksınız "Peki sen kendi "hayat diyetine" uyuyor musun?". Valla şöyle söyleyim, inşallah Pazartesi uymaya başlayacağım da, bu hangi Pazartesi olur, bilemem :))

*Hadin, kalın sağlıcakla,  
Baxis "ünihara gittim, dönmedim"  
The MegaloMan*

PS: Bu ayki yazımın hayat bilgisi şeklinde olmasına sebep olan kişi ve kuruluşlara ve de özellikle "Sana" sevgilerimi yolluyorum. Umarım, her neredeysen, sen de mutusundur. **B**

## HAYATTA MUTLU OLMAK İSTİYORSANIZ...

### BUNLARI YAPMAYIN

- İnsanlara sevimli görünmek için kendinizden ödün vermeyin.
- Operken gözlerinizi kapatmayan sevgiliye güvenmeyin (Alaka kurumayanları, başınız çok yanar sonra, aman diyim).
- Matrix ve Episode 1'i sakın ola ki Video CD'de alıp da seyretmeyin (Bu da alakasız ama böyle filmler milenyumda bir gelir, unutmayın).
- İnsanlarla konuşurken gözlerinizi kaçırmayın.

### BUNLARI YAPIN

- Hemen, şimdi gidip ona sevdiğinizi söyleyin (beklemekten kimseye fayda gelmez).
- İnsanlara öğretmenin, patron, zengin oldukları için değil, insan oldukları için değer verin.
- Söz ve hareketlerinizde samimi olun. Kendinizle çelişkiye düşmeyin.
- Neden yapamadığınıza değil, nasıl yapacağınıza yoğunlaşın.
- Her zaman için ulaşabileceğinizden bir adım ötesini hedefleyin.